Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro
04/19 · Ausgabe 264 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GRO[illegible]NINTENDO-MA[illegible]-ZONE.DE

4 194373 904907 04

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SUPER MARIO MAKER 2

Auf diese Fülle an Neuerungen könnt ihr euch freuen, wenn der geniale Mix aus Baukasten und Mario-Hüpfspaß bereits im Juni für Switch erscheint!

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Das sind die neuen Pokémon-Spiele für Switch – alle Infos in der Vorschau

NINTENDO + MICROSOFT

Arbeiten die beiden Konsolengiganten bald eng zusammen? Unsere Einschätzung der Lage!

ZELDA LINK'S AWAKENING

Der Game-Boy-Klassiker bekommt ein Remake spendiert. Deshalb freuen wir uns darauf!

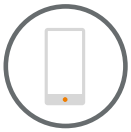
Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Als Nintendo *Super Mario Maker* im September 2015 veröffentlichte, war bereits klar, dass die Tablet-Konsole kein großer Wirtschaftserfolg mehr werden würde. Die Verkäufe der Konsole liefen sehr schleppend und die Unterstützung der Drittthersteller war bereits beinahe komplett versiegt. Trotzdem avancierte *Super Mario Maker* zum riesigen Erfolg am Markt und bei den Spielern. Das lag vor allem an der großen Kreativität der Spieler, die mit dem Level-Baukasten reihenweise abgefahrene Levels erstellten, die dann auf YouTube für zig Millionen Aufrufe und ebenso viel Aufmerksamkeit auf sozialen Medien sorgten. Wenn das alles auf einer gefloppten Konsole gelingt, wagen wir uns kaum vorzustellen, was für hohe Wellen *Super Mario Maker 2* schlagen wird, wenn es im Juni mit zahlreichen spannenden Neuerungen auf einer allseits beliebten und erfolgreichen Konsole erscheinen wird, auf der Switch! Mit welchen Verbesserungen der zweite Teil im Sommer aufwarten wird und was wir uns außerdem für *Super Mario Maker 2* wünschen, erfahrt ihr in unserer großen Vorschau.

Überhaupt stehen uns 2019 richtig viele Switch-Kracher ins Haus, etwa *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild*, die endlich die achte *Pokémon*-Generation einläuten. Damit nicht genug, können sich Hobby-Taktiker im Juli auf *Fire Emblem: Three Houses* freuen und Fans von Link auf ein sehr schickes Remake von *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Zu all diesen Spielen und vielen weiteren lest ihr alle Infos und unsere Einschätzungen in dieser Ausgabe.

Zum Abschluss möchten wir euer Augenmerk auf einige Neuerungen in der N-ZONE legen, wobei die größte unsere Testrubrik betrifft. Wir haben nicht nur dem Layout unserer Tests frische Impulse verpasst, sondern auch nach reiflicher Überlegung unser Wertungssystem umgestellt. Warum wir zu dieser Entscheidung gekommen sind und was sich ändert, erfahrt ihr im Erläuterungsartikel auf den Seiten 52 & 53. Stammlesern werden zudem noch weitere, kleinere Anpassungen auffallen, mit denen wir mehr Lesespaß bieten wollen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 04/2019

Beinahe schlapp gemacht
Damit wir für unsere Tests zu 3DS-Spielen eigene Screenshots erstellen können, sind wir auf ein spezielles Aufnahmegerät angewiesen, das uns Nintendo für genau diesen Zweck zur Verfügung gestellt hat. Als es Zeit für den Test zu *Kirby und das extra magische Garn* war, wollte besagtes Aufnahmegerät jedoch mehrere Stunden lang partout nicht anspringen. Wir waren schon drauf und dran, eine alternative Lösung auf die Beine zu stellen, als die Hardware bei einem allerletzten Versuch doch noch seinen Dienst verrichtete. Man könnte fast meinen, das Aufnahmegerät wollte mit diesem kurzen Streik Kritik daran üben, dass *Kirby und das extra magische Garn* Nintendos allerletztes Spiel für den 3DS ist – zumindest dem aktuellen Stand nach.

HEFTINHALT 04/2019

VORSCHAU | SUPER MARIO MAKER 2

LUKAS

Nintendo liebt es, seine Fans zu überraschen. Und das ist mit der Ankündigung von *Super Mario Maker 2* wieder super geglückt.

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Mario Party: Der Minispielkönig wird 20 Jahre alt 16

Nintendo x Microsoft (Kolumne) 12

VORSCHAU

Termine 50

Switch

Astral Chain 46

Daemon X Machina 40

Dragon Quest Builders 2 35

Dragon Quest XI S: Definitive Edition ..36

Fire Emblem: Three Houses 44

Oninaki 48

Pokémon Schwert & Pokémon Schild 38

Super Mario Maker 2 24

The Legend of Zelda: Link's Awakening 28

Yoshi's Crafted World 32

TEST

Wir präsentieren:

Unser neues Wertungssystem 52

Team und Meinungsmache 54

Topspiele 70

Switch

Aragami: Shadow Edition 66

Final Fantasy IX (eShop) 62

Tetris 99 (eShop) 60

The Lego Movie 2 Videogame 64

Trials Rising 56

3DS

Kirby und das extra magische Garn 68

RETRO

N-ZONE Zeitreise 80

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins 78

SERVICE

Wargroove: Allgemeine Tipps 82

Wargroove: Spezialfähigkeiten & Truppen im Überblick 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98

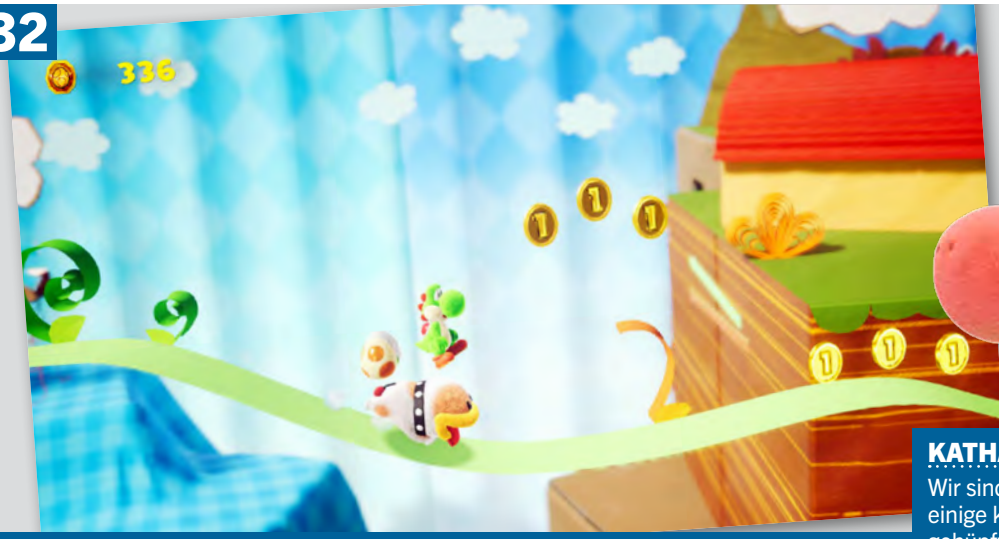
Thema des Monats 96

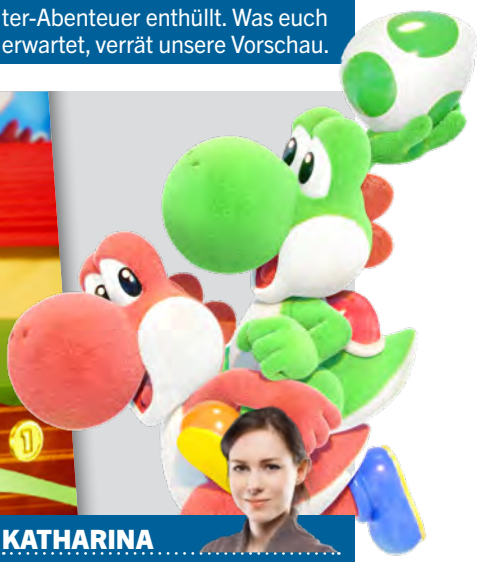
38

VORSCHAU | POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD

JOHANNES
Pünktlich zum Pokémon Day wurden die neuen Taschenmonster-Abenteuer enthüllt. Was euch erwartet, verrät unsere Vorschau.

32





VORSCHAU | YOSHI'S CRAFTED WORLD

KATHARINA
Wir sind mit Yoshi bereits durch einige knuffige Bastelwelten gehüpft und schildern euch gerne unsere Spielerfahrungen.

12

MAGAZIN | NINTENDO x MICROSOFT (KOLUMNE)

VIKTOR
Einigen Gerüchten zufolge könnten Nintendo und Microsoft in Zukunft eng zusammenarbeiten. Darum wäre das spannend!

VERKAUFS-TOP-10

SWITCH

1		**NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/19 Wertung: 9 Der Hüpfstar mit der roten Mütze verteidigt seine Spitzenposition erneut.
2	**SUPER SMASH BROS. ULTIMATE** Entwickler: Bandai Nam./Sora Ltd. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/19 Wertung: 9	
3	**SUPER MARIO PARTY** Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/18 Wertung: 8	
4	**DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION** Entwickler: Blizzard Entertain. Hersteller: Blizzard Entertain. Test in: N-ZONE 12/18 Wertung: 9	
5	**POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & EVOLI!** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/18 Wertung: 8	
6	**MINECRAFT** Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Microsoft Test in: N-ZONE 07/17 Wertung: 8	
7	**MARIO KART 8 DELUXE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/17 Wertung: 9	
8	**SUPER MARIO ODYSSEY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/17 Wertung: 9	
9	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/18 Wertung: 9	
10	**THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/17 Wertung: 10	

3DS

1		**POKÉMON ULTRASONNE & ULTRAMOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/18 Wertung: 9 Sämtliche 3DS-*Pokémon*-Hauptspiele in den Top 10. Wow!
2	**POKÉMON X & Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Wertung: 10	
3	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo/Retro St. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Wertung: 10	
4	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Wertung: 9	
5	**POKÉMON ALPHA SAPHIR & OMEGA RUBIN** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/14 Wertung: 9	
6	**POKÉMON SONNE & MOND** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/17 Wertung: 9	
7	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Wertung: 9	
8	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/11 Wertung: 9	
9	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Wertung: 9	
10	**KIRBY UND DAS EXTRA MAGISCHE GARN** Entwickler: GoodFeel/HAL Lab. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/19 Wertung: 8	

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

SCALEBOUND FÜR DIE SWITCH?

Switch Angeblich soll das dereinst exklusiv für Xbox One entwickelte Spiel nun stattdessen auf der Nintendo Switch erscheinen.

Mit *Scalebound* wollte Microsoft einen neuen exklusiven Titel für Xbox One veröffentlichen, die Entwicklungen wurden jedoch 2017 abrupt eingestellt. Laut Gerüchten soll *Scalebound* nun aber exklusiv für Nintendo Switch erscheinen. Ob das Spiel dafür aufs Neue kreiert wird und ob diese Nachricht überhaupt wahr ist, steht aktuell noch in den Sternen. Entwickelt wurde *Scalebound* von Platinum Games, das zurzeit unter anderem an dem Switch-exklusiven *Astral Chain* arbeitet. **Jan Dangschat**

KEIN ERFOLG FÜR MARIO & LUIGI

Switch *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise* ist in Japan eines der am schlechtesten verkauften *Mario*-Spiele.

Das für den 3DS erschienene *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise* konnte im Land der aufgehenden Sonne keinen guten Umsatz machen. Laut GameDataLibrary konnte der Titel in Japan in der ersten Verkaufswoche lediglich geschätzte 9.000 Einheiten verkaufen. Insgesamt wurde das Spiel aktuell ca. 20.000 Mal verkauft. Im Vergleich zu anderen Abenteuern des Klempners sind dies sehr geringe Zahlen. So hatte sich im Vergleich *New Super Mario Bros. U Deluxe* in der ersten Verkaufswoche bereits über 180.000 Mal verkauft. Lediglich *Mario Tennis* für den gefloppten Virtual Boy und *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* auf der Wii U verkauften sich in Japan noch schlechter. Ob dies Auswirkungen auf die RPG-Reihe haben kann, ist ungewiss. Jedoch scheint der exklusive Release auf dem Nintendo 3DS dem Titel nicht geholfen zu haben. **Jan Dangschat**

In dem Remake des einstigen DS-Rollenspiels übernehmt ihr nicht nur die Rolle der berühmten Klempner-Brüder, sondern auch die von Bowser und Bowser Jr.

NINTENDO: SPANNENDE DATEN

Biz Durch Stellenangebote wurden interessante Zahlen zum Unternehmen bekannt

Auf der japanischen Website des Unternehmens sucht Nintendo derzeit nach neuen Talenten. Die Stellenangebote richten sich an Hochschulabsolventen, die bis 2020 ihren Abschluss machen. Dabei sind in ausnahmslos allen Bereichen der Firma Stellen zu vergeben, von der Buchhaltung über Game Design bishin zur Musikproduktion. Insgesamt sollen so 81 neue Mitarbeiter gefunden werden. Im Vergleich zum Vorjahr ist dies eine Steigerung von 22 Personen. Durch diese Anzeigen kamen zudem auch interessante Details zu dem japanischen Unternehmen ans Licht. So besteht Nintendo Japan aus 2.271 fest angestellten Mitarbeitern. Das Durchschnittsalter liegt bei 38,6 Jahren und im Schnitt verbringen die Angestellten 13,5 Jahre in dem Unternehmen. Auch Details zur Arbeitszeit gibt es: Von 8:45 Uhr bis 17:30 Uhr wird im Japan-HQ gearbeitet, eine Stunde Pause gibt es dabei. So kommt man auf eine Arbeitszeit von sieben Stunden und 45 Minuten. Richtig interessant wird es aber beim Gehalt. Das monatliche Einstiegsgehalt von Hochschulabsolventen soll dabei zwischen 211.500 Yen und 258.000 Yen liegen, umgerechnet ca. 1.600 Euro bis 2.000 Euro. Das durchschnittliche Jahresgehalt liegt bei 90,3 Millionen Yen, umgerechnet ca. 71.000 Euro. Es gibt zweimal im Jahr Bonuszahlungen (im Juni und Dezember) und nach einem Jahr erfolgt eine Anhebung des Gehaltes. Ein Mitarbeiter bei Nintendo hat ein Recht auf 125 freie Tage, Samstage und Sonntage mit eingerechnet. So kommt man auf 21 normale Urlaubstage. Wer nun seine Chance sieht, beim beliebten Spielehersteller zu arbeiten, sollte natürlich dringend die japanische Sprache beherrschen. Der Hauptsitz von Nintendo befindet sich in Kyoto.

Jan Dangschat

TUROK UND TUROK 2 FÜR DIE SWITCH?

Switch Der Klassiker erscheint demnächst für die Nintendo Switch, Teil 2 soll folgen.

Wer den Klassiker *Turok* auf dem N64 verpasst hat, kann diesen demnächst auf der Switch nachholen. Anfang März tauchte im amerikanischen eShop ein Eintrag für den 18. März 2019 und einem Preis von 19,99 US-Dollar auf, wobei eine offizielle Ankündigung noch ausblieb. Bei der Version handelt es sich offenbar um die verschönerte Variante, die bereits ihren Weg auf die anderen aktuellen Plattformen gefunden hat. Laut dem Discord-Kanal von Nightdive Studios, das für den neuen Release von *Turok* verantwortlich ist, soll der zweite Teil der Dinosaurierjagd auch für die Nintendo Switch erscheinen. Ein EU-Release war zu Redaktionsschluss nicht bekannt. **Jan Dangschat**

AMERICAN FUGITIVE ANGEKÜNDIGT

Switch Das Open-World-Spiel aus der Top-down-Perspektive kommt für die Switch.

Mit *American Fugitive* soll noch in diesem Jahr ein Open-World-Spiel für die Nintendo Switch erscheinen. Ganz im Stile der klassischen *Grand Theft Auto*-Spiele wird der Titel aus der Top-down-Perspektive gespielt. In den 1980er-Jahren übernehmt ihr die Rolle von Will Riley, der unschuldig hinter Gittern sitzt. Sein Vater wurde brutal ermordet, und nachdem er das Gefängnis verlassen durfte, beginnt die Suche nach dem wahren Schuldigen. Dabei dürft ihr die Sandbox frei erkunden und neben Fahrzeugen auf ein großes Waffenarsenal zugreifen. Entwickelt wird der Titel von Fallen Tree Games, die zuvor bereits einige Smartphone-Titel veröffentlicht haben. **Jan Dangschat**

MANN VERHAFTET WEGEN GEFÄLSCHTER AMIIBO-KARTEN

Switch In Taiwan hat ein Mann beinahe 7.000 Amiibo-Karten gefälscht und weiterverkauft.

Die taiwanesische Polizei hat einen 35 Jahre alten Mann verhaftet, der 6.850 Amiibo-Karten gefälscht hat. Die gefälschten Karten kaufte der Mann von einem chinesischen Hersteller und verkaufte diese dann einzeln weiter. Für umgerechnet 42 Cent pro Karte brachte er diese wieder unter die Menschen. Genauso wie die Originale verfügen die gefälschten Karten über dieselben Funktionen. Selbst mit NFC-Sensoren waren die Karten des taiwanesischen Fälschers ausgestattet. Aufgrund des großen Erfolgs der Amiibo ist es nicht überraschend, das gefälschte Varianten auf dem Markt erscheinen – illegal ist so ein Vorgehen aber dennoch. **Jan Dangschat**

DREI RESIDENT EVILS FÜR NINTENDO SWITCH

Switch Ab Mai dürft ihr drei Titel der Survival-Horror-Serie auch unterwegs erleben.

Im Herbst 2018 kündigte Capcom an, dass *Resident Evil Zero*, das HD-Remaster der Gamecube-Version von *Resident Evil* und *Resident Evil 4* für die Nintendo Switch erscheinen würden. Nun gibt es ein offizielles Datum für die Portierungen: Ab dem 21. Mai dürft ihr euch auch unterwegs gruseln und den Zombies endgültig den Garaus machen. Die drei Titel werden als separate Downloads im eShop verfügbar sein. In Europa wird es im Gegensatz zu Nordamerika keine physische Version im Einzelhandel zu erstehen geben. Weitere Informationen zu den Portierungen, etwa zu Switch-exklusiven Features, gibt es seitens Capcom bisher nicht. Vorbestellen könnt ihr die Titel bereits im eShop für jeweils 29,99 Euro. **Jan Dangschat**

VIRTUAL REALITY FÜR DIE SWITCH

Switch Mit einem neuen Labo-Kit begibt sich Nintendo in virtuelle Welten.

Nintendo Labo sorgte im vergangenen Jahr für viel Überraschung unter den Spielern. Nun wurde ein vierter Baukasten, mit dem vor allem jüngere Spieler einen Blick auf Virtual Reality werfen dürfen. Das *Nintendo Labo VR-Kit* kommt neben einer VR-Brille mit fünf weiteren Projekten inklusive Software daher und kostet 79,99 Dollar – Euro-Preise dürften identisch werden. Wem das zu teuer ist, der kann auch das Starter-Set für 39,99 Dollar erwerben. Dieses enthält ausschließlich die VR-Brille und den Blaster. Die restlichen Projekte werden für 19,99 Dollar separat als Erweiterungen angeboten. Sämtliche Baukästen erscheinen am 12. April. **Jan Dangschat**

N-ZONE-STECKBRIEF #43

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Ludwig van Koopa

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Bros. 3 (1988)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Mario Kart 8 Deluxe (2017)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Bis zum erstmaligen Auftritt von Bowser Jr. in *Super Mario Sunshine* als einziges Kind von Bowser war Ludwig von Koopa der vertrauteste Assistent des Koopa-Königs.

KURZBIOGRAFIE:
Ludwig von Koopa ist der älteste Koopaling und zugleich Anführer der Gruppe. Er ist sehr intelligent, arrogant, hinterlistig, genial und grausam, mehr noch als all seine Geschwister sowie Bowsers drittengster Untertan. In den Cartoons hört Ludwig auf den Namen Kooky und ist das drittälteste der Geschwister. Zusammen mit den anderen Koopalingen hatte er seinen ersten Auftritt bereits 1988 in *Super Mario Bros. 3*, damals galten sie noch als Bowsers Kinder. Heutzutage ist aber bekannt, dass die Koopalinge nicht die Sprösslinge, sondern Untertanen des Echsenkönigs sind. Er arbeitet meist mit seinem Bruder Larry zusammen und wird als „protzender Schurken-Held" beschrieben.

TRIVIA:
Ludwig von Koopa ist ein Kulturfreund, der eine große Vorliebe für klassische Musik hegt und sogar selbst leidenschaftlich komponiert. Kein Wunder also, dass er nach dem weltberühmten Komponisten Ludwig van Beethoven benannt ist.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

REGGIE FILS-AIMÉ VERLÄSST NINTENDO

Biz Der Chef von Nintendo of America verlässt Nintendo. Wer übernimmt seinen Posten? Bowser!

Reggie Fils-Aimé sollte vielen Nintendo-Fans ein Begriff sein. Seit 2006 ist er Präsident von Nintendo of America. Vor allem wurde er durch seine Auftritte auf der E3 und in Nintendo Directs bekannt. Nach fast 16 Jahren im Unternehmen verabschiedet sich Fils-Aimé nun von Nintendo. Dabei kommt diese Entscheidung von ihm persönlich, wie er in einem Statement auf Twitter kundgab. Beweggründe dafür seien nicht Differenzen zwischen ihm und Nintendo oder gesundheitliche Gründe, stattdessen möchte er mehr Zeit mit seiner Familie und Freunden verbringen. Am 15. April wird er als Präsident von Nintendo of America zurücktreten und dann nicht zu einem anderen Unternehmen, sondern in den Ruhestand gehen. Seinen Posten übernimmt Doug Bowser, der bisherige Vertriebs-und Marketingchef – und ja, sein Name ist wirklich Bowser! Selbst in Nintendos schweren Zeiten blieb Reggie Fils-Aimé dem Unternehmen treu. In dem Twitter-Video bedankt er sich für die Unterstützung der Nintendo-Fans. Die Redaktion wünscht ihm alles Gute für die Zukunft und eine schöne Zeit in seinem verdienten Ruhestand. **Jan Dangschat**

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1211: In der originalen deutschen Spieleanleitung zu *Super Mario World* wird Nintendos Wonnesaurier Yoshi häufig als „Yoschi“ bezeichnet.

1212: *Super Mario World 2: Yoshi's Island* stellt das erste *Mario*-Spiel mit deutschen Bildschirmtexten dar.

1213: *Super Mario World 2: Yoshi's Island* ist zwar ein reiner Singleplayer-Titel, hat jedoch einen versteckten Mehrspieler-Modus, der zumindest ein paar Minispiele umfasst. Hierbei haltet ihr auf der Weltkarte den Select-Button gedrückt und gebt anschließend X, X, Y, B, A ein.

1214: Wahrscheinlich haben sich viele von euch schon die Frage gestellt, wie Yoshis Füße ohne seine berühmten Schuhe aussehen? Nein? Wirklich nicht? Wir verraten es trotzdem: Ein Artwork für interne Zwecke aus *Super Mario World* zeigt Yoshi mit nur einem Schuh. Yoshis grüne Füße haben drei Zehen und die Fußsohle ist weiß!

1215: In *Yoshi's Island* gibt es den Level 1–7 namens „Lustiges Sporen Drama“, in welchem Yoshi den großen Sporen-Gegnern besser ausweichen sollte und auf deren Verzehr er ebenfalls gerne verzichten darf. Ansonsten wirkt der Wonnedino ziemlich high und lässt sich nur noch schwer steuern. Achtet einmal auf den Levelnamen und dessen Initialen … und ihr habt eine Erklärung dafür!

1216: Einer in vergangenen Jahren veröffentlichten Charakter-Biografie zu Kirby kann man entnehmen, dass das Knödelchen eine Abneigung gegenüber Raupen hat.

1217: Liest man in der deutschen Version von *Kirby Planet Robobot* die Anfangsbuchstaben der Oberwelten am Stück, so ergibt sich das Wort „ROBOBOT“. Die englische Version dagegen offenbart so das Wort „PROGRAM“.

1218: In *Kirby Star Allies* lassen sich Bossgegner gleich nach ihrer Niederlage mit dem Freundschaftsherz optional besänftigen. In vielen Fällen bekommt man dadurch Items oder Puzzleteile. König Dedede sowie Meta Knight lassen sich auf diese Art sogar ohne die Nutzung des Traumaltars zum Freund machen.

1219: Ein Horror-Game mit Knuff-Knödel Kirby? Nicht ganz, aber schon mal der erste Schritt: Kirby-Erfinder Masahiro Sakurai verriet 2017 in einem Interview, dass eines der Spiele aus *Kirby's Fun Pak* für das SNES fast ein gänzlich neues Erlebnis geworden wäre. „Kagero Mansion“ wäre ein Horror-Abenteuer gewesen, in dem Kirby durch einen Fluch seine Fähigkeit zum Einsaugen der Gegner verloren hätte und zudem in einem gruseligen Haus gefangen wäre. Das Spiel wurde aber letztendlich nicht umgesetzt.

1220: Für *Kirby 64: The Crystal Shards* waren ursprünglich alle tierischen Helfer aus *Kirby's Dream Land 2* und *Kirby's Dream Land 3* vorgesehen. Viele in den Tiefen des Moduls versteckte Dateien zeigen Artworks dazu. Im Soundtest befindet sich sogar noch im fertigen Spiel die Version des Raumes, in dem man die Tiere finden sollte. Letztendlich mussten sich alle dieser beliebten Figuren jedoch mit einem Cameo-Auftritt begnügen, man sieht sie nur noch in Form von Statuen bei einer von Kirbys Stein-Fähigkeiten.

MOBILE GAMES CHECK

powered by HONOR

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

LIFELINE: DAS EXPERIMENT

Spannung pur!

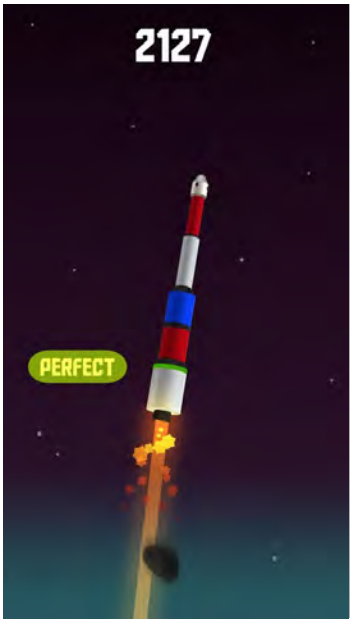
Lifeline: Das Experiment ist ein spannendes und mitreißendes textbasiertes Adventure-Spiel, das in Echtzeit abläuft. Ihr müsst dem gestrandeten V. Adams auf der Suche nach seiner Identität helfen und ihn in Sicherheit bringen. Adams berichtet euch regelmäßig von seinen Erlebnissen, dazu erhaltet ihr auf eurem Smartphone Benachrichtigungen über den Tag verteilt. Ganz so also, als würde Adams im Spiel ebenfalls einen realen Tagesrhythmus erleben. Immer wieder müsst ihr Entscheidungen für den Hilfesuchenden treffen, die die Geschichte in die eine oder andere Richtung lenken. Das kann folgenschwere Konsequenzen nach sich ziehen. Fällt deshalb all eure Entscheidungen mit reichlich Bedacht, um den weitestgehend hilflosen Adams nicht ins offene Messer laufen zu lassen. Besonders spannend sind die Abschnitte, bei denen ihr das Spiel auf eurem Gerät geöffnet lasst und in kurzen Abständen erfahrt, wenn Adams zum Beispiel einen dunklen Tunnel durchquert oder ähnlich Aufregendes erlebt.

Genre:	Adventure
Entwickler:	3 Minute Games
Plattform:	Android, iOS
Preis:	2,29 Euro
WERTUNG	★★★★☆

SPACE FRONTIER

Bis zur Unendlichkeit

Leicht zu erlernen, schwer zu meistern: So beschreibt der Entwickler Ketchapp sein Mobilspiel *Space Frontier* – und das trifft in der Tat zu. In diesem Arcade-Game fliegt ihr eine Rakete von der Erde so weit in den Weltraum wie möglich. Dabei schrumpfen die einzelnen Abschnitte eurer Rakete. Immer wenn ein schwarzer Ring erreicht wird, müsst ihr mittels Touchscreen-Berührung reagieren. Berührt ihr den Screen allerdings zum falschen Zeitpunkt, explodiert euer Raumfahrzeug in tausend Teile und der Versuch ist gescheitert. Richtiges Timing hingegen lässt die Rakete besonders hoch fliegen. Für die durch erfolgreiche Starts und Flüge verdiente Spielwährung ersteht ihr Erweiterungen für eure Rakete, die bewirken, dass ihr noch weiter fliegen könnt, sowie optische Varianten. Schafft ihr es bis zu einem neuen Planeten, startet ihr sodann von dort aus statt von der Erde. Zumindest so lange, bis ihr wiederum den nächsten Planeten erreicht. Das Spielziel ist simpel: Erzielt den besten Highscore! Als Belohnung warten Ruhm und Ehre.



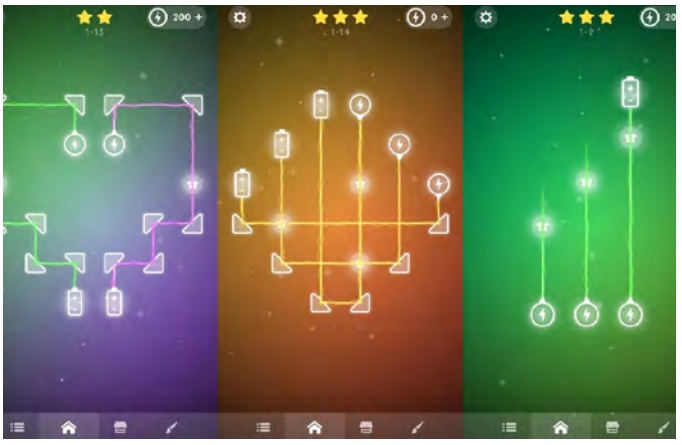
Genre:	Arcade
Entwickler:	Ketchapp
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Kostenlos
WERTUNG	★★★★☆

LASER OVERLOAD

Laser sind zum Rätseln da

Im optisch sehr ansprechenden Geduldsspiel *Laser Overload* dreht sich alles um das korrekte Zurechtdrehen unterschiedlicher Reflektoren. Eine oder mehrere Energiequellen senden Laserstrahlen aus. Diese müsst ihr durch geschicktes Zurechtdrehen zu Batterien umlenken. (Fast) alle Levels beinhalten mehrere Sterne, die ihr mit den Lasern erwischen müsst, um eine gute Bewertung zu bekommen. *Laser Overload* wird mit fortschreitendem Spielverlauf immer kniffliger, weil immer wieder neue Arten von Rätseln und vor allem neue Typen von Reflektoren dazukommen. Müsst ihr zu Beginn nur simple 90-Grad-Reflektoren handhaben, bekommt ihr es später mit Mehrfach-Verteilern oder miteinander gekoppelten Verteilern zu tun. Das Spiel ist komplett kostenlos, gegen einen geringen Betrag könnt ihr aber die Werbung entfernen. Zu kaufen für erspielte (oder für mit Echtgeld erstandene) Münzen gibt es optische Variationen von Laser und Hintergrund, aber rein optional.

Genre:	Geduldsspiele
Entwickler:	Tap Anywhere
Plattform:	Android, iOS
Preis:	Kostenlos
WERTUNG	★★★★☆



EINE KOLUMNE
VON LUKAS SCHMID

NINTENDO X MICROSOFT

EINE KOOPERATION, WELCHE DIE SPIELEWELT NACHHALTIG VERÄNDERN KÖNNTE

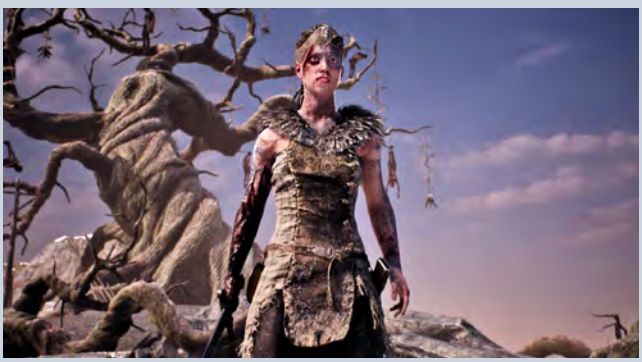
Steht uns ein historischer Wandel auf dem Videospiele-Markt bevor? Geht es nach aktuell grassierenden Gerüchten, so wollen die eigentlichen Branchen-Konkurrenten Nintendo und Microsoft in Zukunft massiv miteinander zusammenarbeiten. So diese Gerüchte Realität werden, wird dies die Videospielewelt nachhaltig prägen und auf lange Sicht für immer verändern, meint Lukas in seiner Kolumne.

Rückwirkend betrachtet zeichnete es sich ja bereits seit einiger Zeit ab, dass hier etwas im Busch ist. Ich war überrascht, als Nintendo im Rahmen der vergangenen Nintendo-Direct-Ausgabe öffentlich machte, dass *Hellblade: Senua's Sacrifice* des Studios Ninja Theory auf der Switch erscheinen wird. Ja, der Titel war schon zuvor Multiplattform. Allerdings gehört Ninja Theory seit etwa einem Jahr zu 100% Microsoft. Man hätte also erwarten können, dass die Redmonder nicht unbedingt die Marke noch weiter auf Nicht-Microsoft-Plattformen verbreiten wollen. Jetzt bin ich nicht mehr überrascht. Und dann sind da ja noch die Gerüchte rund um *Scalebound*. Das ursprünglich exklusiv für die Xbox One angekündigte, dann aber 2017 gecancelte Spiel soll angeblich weiterentwickelt werden und nun stattdessen exklusiv für die Switch erscheinen. Aber hat da nicht Microsoft was dagegen, die da vor einigen Jahren bestimmt ordentlich Geld reininvestiert hatten, fragte ich mich. Jetzt frage ich mich das nicht mehr.

Viel Lärm um nichts?

Was ist passiert? Nun, de facto noch gar nichts. Wohl aber machen derzeit Gerüchte in einiger Heftigkeit und aus glaubwürdigen Quellen die Runde, die verkünden: Nintendo und Microsoft starten eine vollwertige Partnerschaft. Also eine, die weit über *Minecraft* für die Nintendo Switch und gegenseitige Liebesbekun-

Eine Triple-A-Marke aus dem Hause Microsoft auf der Switch? Dabei handelt es sich bisher nur um Gerüchte. Den Master Chief würden wir aber zu gerne dort sehen!



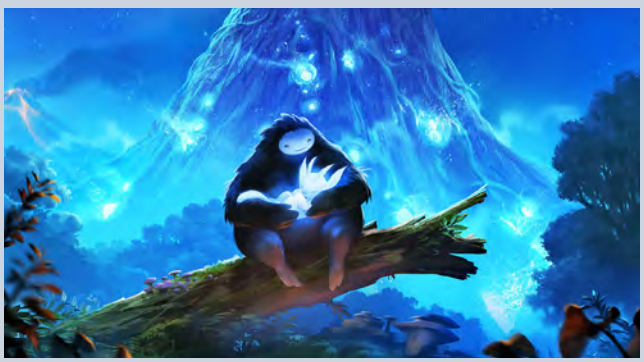
Obwohl Entwicklerstudio Ninja Theory seit einiger Zeit Microsoft gehört, erscheint deren Spiel *Hellblade* für die Switch. Ein erster Vorbote für die anstehende Kooperation?

dungen bezüglich Crossplay hinausgeht. Die französische Webseite Jeuxvideo.com berichtet und sagt dabei, dass man für diese Aussagen Beweise habe, dass gleich mehrere von Microsoft veröffentlichte Spiele für die Nintendo Switch erscheinen sollen, unter anderem *Ori and the Blind Forest* und *Cuphead*. Ebenso sind offenbar Umsetzungen von Rare-Spielen sowie zumindest ein wie auch immer gearteter Ableger einer Triple-A-Reihe aus dem Xbox-Portfolio geplant oder zumindest angedacht. Weiterhin – und vielleicht noch spannender – sollen Xbox Game Pass respektive xCloud für die Nintendo Switch verfügbar gemacht werden und es erlauben, aus zu Beginn insgesamt 100 Spielen zu wählen und diese auf der Switch via Stream zu spielen. Kurz darauf berichteten die Kollegen von Game Informer auf ihrer Webseite dann, dass man diese Entwicklungen ebenfalls bestätigen könne.

Gegen jede Logik

Rums! Das ist ja mal eine Ansage. Allerdings: Das kann ja nicht stimmen, oder? Damit würde sich Microsoft selbst ins Bein schießen, die eigenen Marken entwerten und einem direkten Konkurrenten, der zudem derzeit erfolgreicher ist als man selbst, einen Push geben. Gerade mit Blick auf die Tatsache, dass Microsoft nicht etwa aus dem Konsolenmarkt aussteigen will, sondern im Gegensatz zu den anderen Konsolenherstellern bereits den Nachfolger der Xbox One in der Pipeline hat. Auf den ersten Blick scheint dieser Einwand logisch. Allerdings, ich habe es bereits erwähnt: Rückwirkend betrachtet zeichnete sich bereits ab, dass da was im Busch ist. So verstehen sich Nintendo und Microsoft schon eine ganze Weile ziemlich gut. Das geht von Sympathiebekundungen auf Twitter über gemeinsame Videos bis hin zu Xbox-Chef Phil Spencers Aussage, dass er *Super Smash Bros.* liebe und *Banjo-Kazooie* nur zu gerne darin präsentiert sehen würde; was von Fans ja auch schon seit langer Zeit flehentlich erbeten wird. Zudem hat sich Microsofts

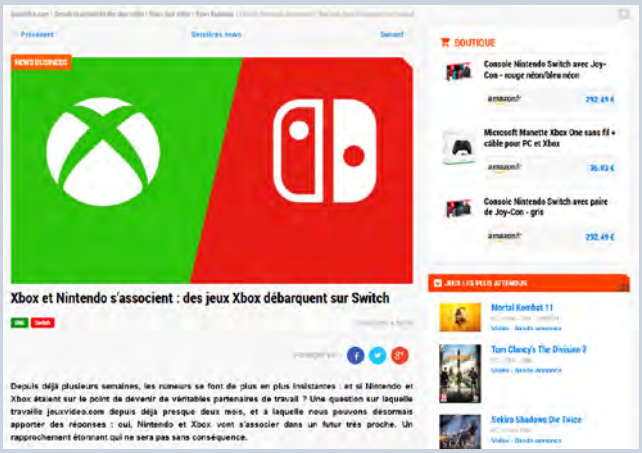
„Es zeichnete sich ja bereits seit einiger Zeit ab, dass hier etwas im Busch ist.“



Ori and the Blind Forest **ist ein künstlerisch wunderhübsches Spiel, ließe sich aber wohl ohne drastische technische Einbußen auch auf der Nintendo Switch realisieren.**

Cuphead **ist verdammt knifflig, verfügt über einen einzigartigen, von alten Zeichentrickfilmen inspirierten Grafikstil und würde geradezu perfekt auf die Switch passen.**

Die großen Konsolenhersteller sind sich nicht zu schade, immer wieder mal auf den Social-Media-Kanälen Sympathiebekundungen untereinander auszutauschen.



Die französische Homepage jeuxvideo.com brachte die Gerüchte rund um die sensationelle Kooperation in Umlauf und behauptet, dass diese definitiv stimmen würden.

Vorgehen in Sachen Exklusivität in den letzten Jahren generell gewaltig verändert. Zu Zeiten der ersten Xbox, der Xbox 360 und auch noch zu Beginn der Xbox-One-Ära spielte man auf den bekannten Trommeln und versuchte, sich und seine Spieler alleine im eigenen Mikrokosmos glücklich zu machen. Dann aber kam der vor allem in Europa eher bescheidene Erfolg der One (und wohl auch damit einhergehend der Abgang des damaligen Xbox-Chefs Don Mattrick) und Microsoft startete einen Umdenkprozess. Statt die Xbox als Konsole in den Mittelpunkt zu stellen, war ab dann die Marke Xbox der Fokus der Vermarktung.

Egal wie, egal wo

Man erinnere sich daran, als die Redmonder ankündigten, dass jedes Xbox-One-Spiel der Microsoft Game Studios fortan verpflichtend auch für den PC erscheinen würde. Xbox als Brand ist inzwischen schon lange auf dem PC beheimatet und von fast jedem Device aus kann auf Xbox Live zugegriffen werden. Und spätestens mit xCloud macht Microsoft klar: Die Zeiten der Hardware-Exklusivität sind vorbei. Zur Enthüllung dieses Cloud-Services zeigte man sogar, wie Xbox-Spiele per Stream auf Smartphones liefen. Und was ist dann mit der neuen Microsoft-Konsole? Nun, diese wird all diese Entwicklungen bestimmt zelebrieren. Ich rechne schon damit, dass man damit auch auf klassische Art und Weise wird spielen können – aber auch, dass man sie als reine, zentrale Streaming-Box nutzen kann, wenn man möchte. Microsoft bietet dann nicht mehr die eine Methode an, Xbox zu erleben, sondern bloß eine von mehreren. Aus Marketing-Perspektive ist das auf lange Sicht ziemlich smart. Wer weiß, wie lange es das Konsolengeschäft, wie wir es kennen, noch geben wird? Die Branche verändert sich, schnellere Internetverbindungen machen Streaming und Online-Services schon heute in vielen entwickelten Teilen der Welt zu einer Selbstverständlichkeit, irgendwann ist es bestimmt auch in Deutschland so weit (den kleinen Seitenhieb möge man mir verzeihen). Wenn dann Nintendo-Hardware, Playstation 5, 6, 7 und Co. keine Rolle mehr spielen, hat sich Xbox als Marke bereits seit Langem als dynamischer Service in den Köpfen der Leute festgesetzt.

„Schnellere Internetverbindungen machen Streaming und Online-Services schon heute in vielen Teilen der Welt zur Selbstverständlichkeit."

Xbox ist eine Xbox ist eine Xbox

Aber warum dann die „wirklichen" Umsetzungen für die Nintendo Switch? Warum nicht einfach Game Pass oder xCloud drauf (den bisherigen Gerüchten nach könnten die beiden Dienste auf der Nintendo-Konsole zu einem Service verknüpft werden) und gut is'? Nun, erstens sind es zumindest zu Beginn ja nur die „kleinen" Titel, die hier offenbar in Frage kommen. Die Triple-A-Ankündigung ist ja sogar im Rahmen der Gerüchte bisher nur eine Mutmaßung. Zweitens ist auch das nur eine konsequente Umsetzung der Denke, die Microsoft antreibt: Wir wollen als Marke groß sein, Plattformtreue ist uns einerlei – das schließt auch „richtige" Entwicklungen

Schon bisher zelebrierten Microsoft und Nintendo ihre „Freundschaft", etwa mit einem *Minecraft*-Trailer, der Crossplay zwischen Switch und Xbox präsentierte.

Viele Fans träumen davon, irgendwann einmal alte Rare-Klassiker, speziell vom N64, auf der Switch erleben zu können. *Rare Replay* würde diesen Wunsch erfüllen.

Auf den Game Awards im vergangenen Jahr standen Microsoft, Sony und Nintendo, repräsentiert durch deren (USA-)Chefs, in friedlicher Eintracht auf der Showbühne.

mit ein, die nicht im Rahmen eines Sevices angesiedelt sind. Klar, es wäre schon extrem überraschend, *Scalebound* exklusiv auf der Switch zu sehen – ein Projekt, in das Microsoft dereinst, als noch die alte Denke vorherrschte, bestimmt jede Menge Geld investierte. Aber sollte sich auch dieses Gerücht bewahrheiten, dann sehen die Spieler nicht nur den Titel, sie sehen auch Microsoft, sie sehen Xbox. Und sie merken sich Microsoft und Xbox. Mit Nintendo hätte man zudem einen Partner an der Hand, der viel mehr noch als andere Hersteller in Sachen Online-Struktur auf Altbewährtes setzt. Bis vom Mario-Konzern selbst Streaming-Konkurrenz zu erwarten ist, vergeht noch einige Zeit – ideale Voraussetzungen für beide Unternehmen, sich nicht gegenseitig das Wasser abzugraben! Wenig verwunderlich also, dass von Nintendo-Spielen auf der Xbox zumindest derzeit noch keine Rede ist. Ein derartiger Langzeitplan ist – respektive wäre – in der Branche ein Präzedenzfall, aber meines Erachtens nach eine kluge Entscheidung. Und er würde die Videospielewelt nachhaltig verändern.

Der Zeit voraus?

Erfolgreiche Projekte machen Schule – und sollte sich Microsofts Schritt als richtig erweisen, so werden andere Konzerne, allen voran Sony, irgendwann darauf reagieren müssen, ob ihnen das gefällt oder nicht. Wir befinden uns in einer Zeit, in der nicht nur Konsolen, sondern auch Dienste, „Special Editions“ und mehr den Markt künstlich fragmentieren. Erscheint ein Spiel für alle drei Konsolen-Plattformen und den PC, muss es vereinfacht gesagt im Grunde vier Mal entwickelt werden. Eigentlich ein Irrsinn. Wenn aber die anderen Hersteller (und irgendwann vielleicht sogar Nintendo) erkennen, dass dedizierte Hardware nicht die Zukunft sein sollte, dann wird es zwar nach wie vor und mehr als bisher unterschiedlichste Streamingdienste geben, die den Markt fragmentieren. Es wird aber keine Technik mehr geben, die ein Spiel an sich bindet. Frohlocket, PC-Spieler – aufgrund der nicht erweiterbaren Konsolen-Hardware notwendige Stagnation im Technik-Fortschritt spielt dann auch keine Rolle mehr. Mehr noch, Spiele können immer in der aktuell besten Variante ausgespielt werden, wenn sie auf leistungsstarken zentralen Servern laufen. Auch die Bedeutung von Exklusiventwicklungen wird nachlassen – je mehr der eigene Name den gesamten Markt durchdringt, desto besser. Streaming- und Abo-Dienst sind so oder so die Zukunft, da sind sich wohl die meisten Spieler einig. Es ist aber beeindruckend, zu sehen, wie Microsoft schon jetzt vorprescht und hier nicht nur das Fundament für diese Entwicklung legt, sondern bereits die Mauern für Bad, Küche und Wohnzimmer aufstellt. Und all das nur, weil jetzt *Ori and the Blind Forest* für die Switch erscheint. Also, vielleicht.

Lukas Schmid

Was meint ihr zu meinen Gedanken zum Thema? Seht ihr das ähnlich, oder findet ihr, dass ich hier zu viel hineininterpretiere? Schreibt uns gerne eure Meinung zu der potenziellen Kooperation per Mail oder per Post!

Wo ist Walter? Nein, wo ist Banjo! Bisher zumindest nicht in *Super Smash Bros. Ultimate*. Sollte aus der Kooperation was werden, könnte sich das in Zukunft aber ändern.

MARIO-PARTY
DER MINISPIEL-KÖNIG WIRD 20 JAHRE ALT

Am 9. März 2019 feierte Nintendos Minispiel-Sensation *Mario Party* ihr 20. Jubiläum in Europa. Wir nehmen dies zum Anlass, die Höhen und Tiefen der Serie Revue passieren zu lassen, skurrile Fakten vorzustellen, seltene Ableger zu analysieren und einen Blick in die Zukunft zu wagen. In diesem Sinne: Lasst die Party beginnen! Von Sönke Siemens und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Treffer, versenkt! Mit Rumble Pak macht *Mario Party* für Nintendo 64 sogar noch einen Tick mehr Spaß. Witzig: Im Brettspiel-Modus vibriert es, wenn man wieder an der Reihe ist. (Quelle: Moby Games)

Als das Nintendo 64 am 23. Juni 1996 in Japan auf den Markt kam, war die Freude vieler Multiplayer-Fans groß. Denn im Gegensatz zu allen bisher veröffentlichten Nintendo-Konsolen verfügte das N64 nicht nur über kraftvolle 64-Bit-Hardware, sondern auch über vier Controller-Ports an der Frontseite. Eine kleine Sensation – und ein wichtiges Verkaufsargument im Duell mit den damaligen Konkurrenzkonsolen Sega Saturn und Sony Playstation.

Besser noch: Mit *Mario Kart 64*, einem hierzulande indizierten 007-Shooter, *Diddy Kong Racing, Super Smash Bros., Mario Tennis, Gauntlet Legends, F-Zero X, Bomberman 64, Wave Race 64* und *Perfect Dark* erschienen einige wirklich grandiose Vierspieler-Perlen fürs N64, die auch heute noch jede Menge Adrenalin freisetzen. Nicht zu vergessen: *Mario Party*! Am 18. Dezember 1998 zunächst exklusiv fürs N64 in Japan veröffentlicht, begründete Entwickler Hudson mit *Mario Party* ein Subgenre, das man in dieser Form so noch nicht gesehen hatte. Dabei war die Idee im Grunde genommen simpel: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario und Donkey Kong wollen herausfinden, wer von ihnen der größte Superstar ist. Weil sie sich jedoch nicht einigen können und schon bald mächtig in die Haare kriegen, schlägt Toad Wettkämpfe in verschiedenen Welten des Pilzkönigreichs vor.

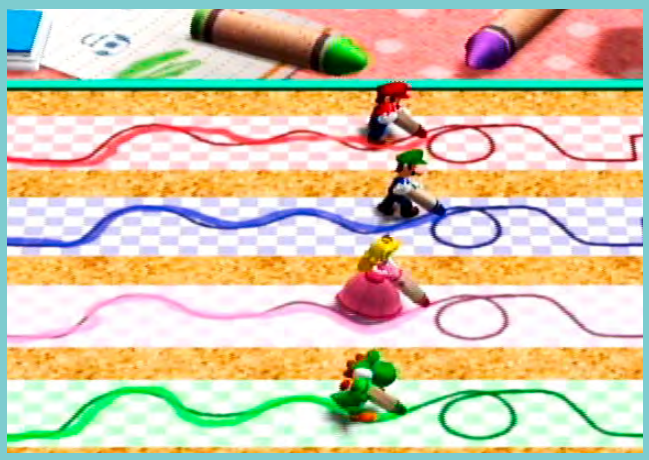
Was folgt, ist eine witzige Mischung aus eher gemächlichem Brettspiel-Gameplay und hektischer Minispiel-Action. Jeder Teilnehmer wählt einen Helden, rollt einen virtuellen Würfel und schaut zu, wie sich sein Charakter passend zur Augenzahl über ein aus der Vogelperspektive präsentiertes Spielbrett bewegt. Vorrangiges Ziel: vor allen anderen auf das Brettspielfeld gelangen, auf dem sich ein Stern befindet und diesen dann im Tausch gegen 20 Münzen freikaufen. Die Münzen wiederum kredenzt *Mario Party* basierend auf dem Feld, auf dem die Spielfigur im Rahmen seines Zugs landet. Blaue Felder schreiben Münzen gut, während rote

WUSSTEST IHR SCHON, DASS ...

- *Mario Party* für das Nintendo 64 das einzige Spiel der Serie ist, bei dem sich der Titelbildschirm basierend auf dem Sieger der letzten Runde ändert?
- **_Mario Party 1_ und _3_ nie für Virtual Console erschienen sind?**
- *Mario Party 3* das erste *Mario Party*-Spiel mit mehreren Speicherplätzen für Spielstände war?
- ***Mario Party 4* das erste *Mario Party*-Spiel war, das nicht zuerst in Japan erschien?**
- Ein Ebay-Händler aus den USA eine nagelneue, original versiegelte Version von *Mario Party 3* (N64) im Februar 2019 für 1.755,43 Euro verkaufte?
- **Das am meisten aufgerufene *Mario Party*-Video auf YouTube bereits 125 Millionen Hits vorweisen kann? Gezeigt werden alle Minispiele aus *Mario Party 9*. Der Clip dauert eine Stunde und 26 Minuten und stammt von einem Kanal namens „NintendoMovies“.**
- Die NTSC- und die PAL-Fassung von *Mario Party 8* jeweils andere Schriftarten verwenden, um Text darzustellen?
- **Die Minispiele „Shuffleboard Showdown“ und „Chips and Dips“ aus der koreanischen Version von *Mario Party DS* entfernt wurden? Hintergrund: Einige Spielelemente thematisierten Kasino-Elemente, die strengen Regeln unterliegen.**
- Der 2016 in Japan erschienene *Mario Party*-Arcade-Automat von Capcom entwickelt wurde? Die Steuerung erfolgt über große Touchscreens, im Zentrum des Automaten zeigt ein Projektor eine Roulette-Scheibe. Bosskämpfe, klassische Brettspiel-Action und Minispiele sind ebenfalls an Bord.

In *Mario Party 2* tragen die Helden je nach Spielbrett andere Kleidung. Die Ausnahme ist Bowser Land, wo jeder Charakter aussieht wie immer. (Quelle: Moby Games)

***Mario Party 3* für das N64 steigerte die Zahl der Minispiele auf insgesamt 71. Hier spielt Yoshi gerade Glücksrad.** (Quelle: Moby Games)



Linientreue: Bei diesem Minispiel aus *Mario Party 4* für Gamecube ist viel Fingerspitzengefühl gefragt – und ein nicht ausgeleierter Analogstick. (Quelle: Nintendo)

Die Minispiele aus *Mario Party 5* für Gamecube sind Spielspaß pur. Grafisch tut sich im Vergleich zum Vorgängerspiel jedoch kaum etwas. (Quelle: Moby Games)

Felder dem Betroffenen Münzen abziehen. Dazu gesellen sich diverse Spezialfelder.

Richtig interessant wird's allerdings immer erst am Ende einer Runde. Denn dann geht's in einem von 50 Minispielen im Kampf um weitere Münzen ans Eingemachte. Wettgraben durchs Erdreich, Tiefseetauchen nach versunkenen Schatztruhen, Figuren mit einem Presslufthammer aus dem Gestein meißeln, 3D-Gesichter nachmodellieren, im Duell Bowser-Ballons aufblasen – die skurrilen Aktivitäten machen Laune und laufen vor allem mit vier Personen aus Fleisch und Blut zur Hochform auf. Zusätzlicher Spaßbeschleuniger: Nebst klassischen Jeder-gegen-jeden-Duellen haben sich Spieldirektor Kenji Kikuchi und sein Team auch diverse 2-vs-2- sowie 3-vs-1-Minispiele ausgedacht.

Rekordverkäufe und wunde Gamer-Hände

Der Erfolg von *Mario Party* ließ nicht lange auf sich warten und bescherte Nintendo Rekordverkäufe. Allein in Japan griffen knapp 580.000 Kunden zu. In den USA waren es 1,23 Millionen und in Europa 870.000 – rekordverdächtig! Und Grund genug für Nintendo, bei Hudson Soft eine Fortsetzung in Auftrag zu geben. Was die Japaner nicht ahnten: Während *Mario Party 2* mit 65 brandneuen Minispielen und komplett neuen Spielbrettern um weitere Fans buhlte, machte Teil 1 plötzlich mit merkwürdigen Kundenbeschwerden Negativschlagzeilen: Knapp 90 Besitzer des Spiels reichten beim Generalstaatsanwalt von New York Beschwerde ein, weil *Mario Party* bei ihnen Bläschen und Hautreizungen an den Händen verursacht hatte.

Der Grund? Bei einigen Minispielen musste man den Analogstick besonders schnell im Kreis drehen. Weil dies aber mit dem Daumen nur mäßig flott klappte, führten viele Spieler die Rotationsbewegungen mit der Innenseite ihrer Handfläche aus. Teilweise so intensiv, dass sie sich dabei die Haut aufscheuerten.

Doch Nintendo reagierte schnell, zahlte die Rechtskosten von 75.000 US-Dollar und schickte allen Betroffenen bis zu vier paar Spezialhandschuhe, um weiteren Problemen vorzubeugen. Rückblickend betrachtet muss die Nintendo-Chefetage ziemlich erleichtert gewesen sein, denn Handschuhe für mehr als 1,2 Millionen US-Kunden hätten das Unternehmen voraussichtlich knapp 80 Millionen Dollar gekostet!

Positiver Nebeneffekt der „Handschuh Gate"-Affäre: Der Markenname *Mario Party* wurde zunehmend bekannter und stand für viele bereits stellvertretend für grandiosen Multiplayer-Spaß mit der ganzen Familie. Kein Wunder also, dass Nintendo schon im Dezember des Jahres 2000 Teil 3 zunächst in Japan in die Umlaufbahn katapultierte. Highlights diesmal: Daisy und Waluigi feiern ihr Debüt als spielbare Charaktere, die Zahl der Minispiele wächst auf 71 und ab sofort gibt's einen Story-Modus für Solisten. Die Kampagne findet auf sechs taufrischen Spielbrettern statt und funktioniert im Kern wie eine verkürzte Fassung des Party-Modus – nur eben, dass man gegen KI-Gegner antritt. Lohn der Mühe: 1,91 Millionen verkaufte Exemplare weltweit und eine Auszeichnung mit dem „Console Family Award" der Academy of Interactive Arts & Sciences.

Die Gamecube-Ära

Zugegeben, mit „lediglich" 21,74 Millionen verkauften Einheiten weltweit zählt der Gamecube – zumindest im Hinblick auf reine Stückzahlen – zu den weniger erfolgreichen Nintendo-Konsolen. Das Erstaunliche: Auf genau diesem System erschienen gleich vier verschiedene *Mario Party*-Spiele. Den Anfang machte *Mario Party 4* Ende 2002. Neu hier: Erstmals duellieren sich Mario und Co. auf echten, komplett in 3D gerenderten Spielbrettern. Überhaupt machte die Grafik einen sichtbaren Schritt nach vorne und dank 60 neuer Minigames, der Möglichkeit, eigene Minigame-Packs zusammenzustellen, und neuen Sammelobjekten wurde auch inhaltlich einiges geboten.

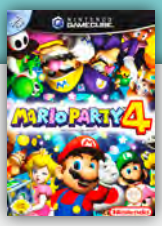
Nicht optimal funktionierte dagegen das neue Mini-Giant-System. Denn wenn ein Held

ZEITSTRAHL

Mario Party
System: Nintendo 64
EU-Release: 09.03.1999
Minispiele: 50

Mario Party 2
System: Nintendo 64
EU-Release: 13.10.2000
Minispiele: 65

Mario Party 3
System: Nintendo 64
EU-Release: 16.11.2001
Minispiele: 71



Mario Party 4
System: Gamecube
EU-Release: 29.11.2002
Minispiele: 60

WAS ZUM GEIER IST MARIO PARTY-e?

Der sogenannte e-Reader von Nintendo zählt zweifelsohne zu den verrücktesten Gadgets für den Game Boy Advance. Der Adapter findet im Modulschacht des Handhelds Platz, verfügt über einen integrierten LED-Scanner und liest Papierkarten mit aufgedruckten Datencodes. *Mario Party-e* erschien am 7. Februar 2003 und wurde mit 64 solcher Karten sowie einer Spielmatte ausgeliefert. Im Kern funktioniert *Mario Party-e* wie eine Mischung aus *Uno* und *Mario Party*: Jeder Spieler erhält fünf Karten, die dann nach vorgegebenen Regeln ausgespielt werden. Zückt beispielsweise jemand die Bob-omb-Karte, müssen alle Teilnehmer ihre Karten jemand anderem geben, durchmischen und diese Karten dann wieder weiterreichen. Spielt jemand dagegen eine Minigame-Karte aus, zieht man diese durch den Kartenleser und eines von zahlreichen exklusiv für *Mario Party-e* entworfenen Minispielen startet. Bei „Baloon Burst" etwa gilt es, einen Ballon möglichst prall aufzublasen, ohne dass er platzt. Ein verrückter Spaß, für den Interessierte auf Ebay inklusive gebrauchtem e-Reader allerdings 70 bis 90 Euro hinblättern müssen.

Unter *Mario Party*-Sammlern heiß begehrt: *Mario Party-e* für den seltenen e-Reader von Nintendo. (Quelle: Nintendo)

einen von den Wachstumsschub verursachenden Mega-Pilzen eingeworfen hatte, konnte er zwar mehr Würfelblöcke nutzen und Gegner platt stampfen, nicht jedoch in den Läden auf dem Spielbrett einkaufen und die für den Sieg wichtigen Sterne sammeln. Dennoch: Alles in allem traf Teil 4 den Nerv der Fans und verkaufte sich mit 2,46 Millionen Exemplaren entsprechend gut.

Auf den Lorbeeren ausruhen kam für Hudson Soft und Nintendo allerdings nicht infrage. Im Gegenteil: Sie planten bereits *Mario Party 5*, das 2003, ein gutes Jahr später das Licht der Welt erblickte. Bahnbrechend neue Ideen musste man hier mit der Lupe suchen. Klar, es gab neue Minispiele, Spielbretter und Charaktere (Toad, Boo, Koopa Kid), insgesamt aber zeigte die Marke spätestens zum fünften Jubiläum erste Abnutzungserscheinungen – und diverse Balancing-Probleme. Kritiker jedenfalls waren eher gemischter Meinung und vergaben für die fünfte Mario-Sause tiefere Wertungen als bisher für die Serie üblich.

Nintendo und Hudson Soft ließen sich davon allerdings nicht beirren und brachten pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 2004 *Mario Party 6* in Stellung, zumindest in Japan und den USA. Die PAL-Fassung folgte erst im März 2005. Entworfen unter der Leitung von Shuichiro Nishiya (vorherige Teile wurden allesamt von Kenji Kikuchi verantwortet) lag der Neuheiten-Fokus diesmal auf einem Mikrofon, das jeder Version des Spiels beilag und bei einigen sprachgesteuerten Minispielen zum Einsatz kam. In „Verbal Assault" zum Beispiel steuert ein Spieler eine schwer bewaffnete, fliegende Festung, während die anderen drei Teilnehmer versuchen, diese zu zerstören. Der Gag dabei: Der Kommandeur der Festung muss bestimmte Befehle ins Mikrofon sprechen, um Verteidigungsmaßnahmen in die Wege zu leiten.

Ein enthusiastisches „Bombs" etwa lässt Stachelbomben regnen, der Begriff „Laser" aktiviert zwei rückseitig feuernde Lichtkanonen und ein motiviert ausgesprochenes „Fire" heizt den Verfolgern mit drehbaren Flammentürmen ein. Oder nehmen wir „Shoot Yer Mouth Off": Hier weist ein Spieler die Shy Guys am

Ob Hinterhof-Basketball, Baseball oder Snowboard: Auch Sportarten kommen bei *Mario Party* (hier ein Screenshot aus Teil 6) nicht zu kurz. (Quelle: Nintendo)

Bei *Mario Party 7* für den Gamecube dürfen nicht nur vier, sondern teilweise acht Spieler mitmischen. Je zwei Spieler teilen sich dann einen Controller. (Quelle: Nintendo)

Mario Party 5
System: Gamecube
EU-Release: 05.12.2003
Minispiele: 78

Mario Party Advance
System: Game Boy Advance
EU-Release: 10.06.2005
Minispiele: 120+

Mario Party 6
System: Gamecube
EU-Release: 18.03.2005
Minispiele: 82

Mario Party 7
System: Gamecube
EU-Release: 27.01.2006
Minispiele: 88

DIE BESTEN MARIO-PARTY-ALTERNATIVEN

Mit mehr als 40 Millionen verkauften Exemplaren ist *Mario Party* der unangefochtene Minispiel-König der Branche. Nichtsdestotrotz erschienen im Laufe der letzten zwei Jahrzehnte diverse mal mehr und mal weniger interessante Alternativen. Besitzer der allerersten Xbox-Konsole werfen zum Beispiel einen Blick auf *Fuzion Frenzy*: Der Partyspaß aus dem Hause Blitz Games bietet mehr als 45 Minispiele, klammert den Brettspiel-Aspekt von *Mario Party* jedoch aus. Deutlich bekannter und eine Wohltat für die Lachmuskeln sind zudem die drei *Rayman Raving Rabbids*-Spiele, von denen mittlerweile mehr als 14 Millionen Einheiten über die Ladentische gegangen sind. Ein gigantischer Erfolg, der Hersteller Ubisoft sogar dazu bewog, eine animierte TV-Serie auf den Markt zu bringen. Minigame-Enthusiasten können außerdem einen Blick auf die dreiteilige *Game Party*-Reihe von Warner, *Wii Party, Wii Party U* und *Go Vacation* von Nintendo werfen. Last, but not least: *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* für Wii und Nintendo DS.

Die ursprüngliche Idee für die durchgeknallten Hasen aus *Rayman Raving Rabbids* stammt von *Rayman*-Erfinder Michel Ancel. (Quelle: Ubisoft)

Spielfeldrand durch die Nennung von Zahlen an, bestimmte Kanonen abzufeuern. Die übrigen drei Spieler rennen dagegen wild umher und müssen dem nun folgenden Bombardement ausweichen. Sicherlich, in Zeiten von Alexa, Cortana und Siri mag man über solch simple Sprachsteuerung nur noch schmunzeln – 2004 waren die Mikro-Minispiele trotzdem cool. Na ja, zumindest dann, wenn die Spracherkennung reibungslos funktionierte.

Ergänzt man nun noch den Tag-Nacht-Zyklus, die Möglichkeit, neue Schwierigkeitsgrade freizukaufen, sowie 82 komplett neue Minispiele, wird schnell klar, warum Teil 6 bei Kritikern wieder etwas besser wegkam. Im Handel hingegen sah die Sache etwas anders aus: Zwar konnten sich die anfänglichen Verkäufe durchaus sehen lassen, insgesamt aber schaffte *Mario Party 6* „nur“ 1,63 Millionen Stück – und landet damit auf dem aktuell letzten Verkaufsrang aller TV-Konsolen-Fassungen der Serie.

Gut gehämmert ist halb gewonnen: *Mario Party 8* für die Wii machte regen Gebrauch von der Bewegungssteuerung der Konsole und eroberte so Platz 11 der meistverkauften Wii-Titel. (Quelle: Nintendo)

Acht Spieler sind besser als vier

Und damit weiter zu *Mario Party 7*, dem vierten und letzten Teil der Gamecube-Ära. Nebst 88 neuen Minispielen sowie den Charakter-Neuzugängen Birdo, Dry Bones und Koopa Kid sticht hier im Speziellen der 8-Spieler-Modus heraus. Richtig gelesen, obwohl der Gamecube lediglich über vier Controller-Ports verfügt, duellieren sich in zahlreichen Minigames acht Personen. Möglich macht's eine clevere Doppelbelegung der Controller, bei der sich je zwei Spieler ein Gamecube-Pad teilen. Wer den Controller links festhält, nutzt den linken Analogstick und die Schultertaste L. Wer rechts sitzt, verwendet den C-Stick und die Schultertaste R. Eine brillante Idee, die viel dazu beigetragen hat, dass unterm Strich mehr als zwei Millionen Fans zugegriffen haben und man auf den Wohnzimmer-Sofas dieser Welt noch näher zusammenrückte.

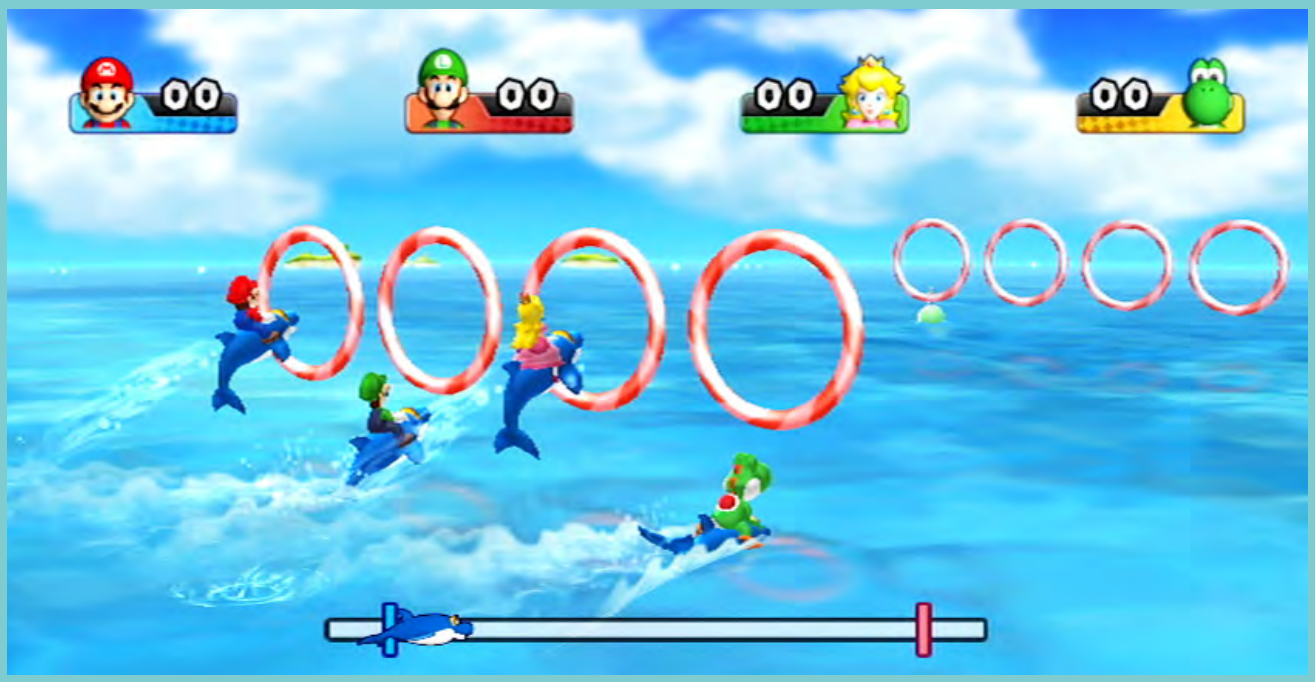
Wohl wissend, dass nicht jeder Lust auf Couch-Kuscheln hat,

Mario Party 8
System: Wii
EU-Release: 22.06.2007
Minispiele: 73

Mario Party DS
System: Nintendo DS
EU-Release: 23.11.2007
Minispiele: 73

Mario Party 9
System: Wii
EU-Release: 02.03.2012
Minispiele: 82

Mario Party: Island Tour
System: Nintendo 3DS
EU-Release: 17.01.2014
Minispiele: 81



***Mario Party 9* ist der erste Serienteil von Nd Cube. Vorher zeichnete das Studio unter anderem für *F-Zero: Maximum Velocity* (GBA) und *Wii Party* verantwortlich.** (Quelle: Nintendo)

veröffentlichte Nintendo im Jahr 2005 außerdem *Mario Party Advance*. Der ebenfalls von Hudson Soft entwickelte Titel wollte mit mehr als 120 Minispielen punkten, wurde von vielen Kritikern und Fans allerdings ziemlich abgestraft. Größtes Manko: Lediglich ein Dutzend Minispiele ließen sich im Mehrspieler-Modus via Game-Link-Kabel mit Freunden bestreiten. Der Rest vom Fest war Solisten vorbehalten. Für die meisten *Mario Party*-Liebhaber war das wie ein Schlag in die Magengrube! Nintendo und Hudson Soft wiederum nahmen die Kritik zum Anlass, eine einjährige Kreativpause einzulegen und sich auf den Start der neuen Wii-Konsole vorzubereiten.

Ungeahnte Verkaufsrekorde

Als die Nintendo Wii Ende 2006 erschien, eroberte sie die Videospielwelt dank innovativer Bewegungssteuerung im Sturm. Die logische Konsequenz: Klar, auch bei *Mario Party 8* standen zum Weihnachtsgeschäft 2007 alle Zeichen auf schweißtreibende Action mittels Wii-Fernbedienung. Geometrische Formen nachzeichnen, Homeruns schlagen, im Wilden Westen Lassos werfen – die 73 neuen, Motion-Control-optimierten Minispiele begeisterten und bescherten der Serie einen neuen Verkaufsrekord von mehr als 8,8 Millionen Einheiten. Ziemlich beachtlich – speziell dann, wenn man bedenkt, dass der Titel bedingt durch einen miesen Solo-Modus, eine fehlende Widescreen-Unterstützung und schlecht implementierte Miis lediglich zahlreiche weniger berauschende Wertungen von der internationalen Presse einfuhr.

Wer nun allerdings glaubt, die Serie hatte mit *Mario Party 8* ihren Zenit erreicht, der irrt gewaltig. Denn das im Herbst desselben Jahres veröffentlichte *Mario Party DS* legte sogar nochmals einen drauf und bringt es – Stand heute – auf mehr als 9,31 Millionen verkaufte Module. Hauptgrund hierfür ist, dass der Mehrspieler-Modus mit Freunden im Gegensatz zu *Mario Party Advance* endlich mit allen Minispielen funktioniert und der Titel zudem recht kreativen Gebrauch von den Touchscreen- und Mikrofon-Möglichkeiten der DS-Hardware macht.

Vier Jahre Sendepause

Kaum zu glauben, aber wahr: Trotz der berauschenden Verkaufserfolge von *Mario Party 8* und *Mario Party DS* legte Nintendo die Serie in den Jahren 2008, 2009, 2010 und 2011 komplett auf Eis. Über die genauen Gründe wird bis heute spekuliert. Lag es an den regelmäßig schwankenden Kritikermeinungen? Oder doch eher an der Tatsache, dass Hudson Soft in ebendiesem Zeitraum vorrangig für viele andere Systeme entwickelte?

Fakt ist: Als *Mario Party 9* im März 2012 auf den Markt preschte, tauchte nicht mehr Hudson Soft als Entwickler auf, sondern der in Tokio stationierte Entwickler Nd Cube. Das Studio wurde im März 2000 gegründet und setzte sich aus mehreren Hudson-Veteranen zusammen, darunter auch Shuichiro Nishiya, der bereits *Mario Party 6, 7* und *8* verantwortete. Und das merkt man, denn auch *Mario Party 9* variierte die über Jahre hinweg erprobte Gameplay-Formel eher marginal als

ZEITSTRAHL

Mario Party 10
System: Wii U
EU-Release: 20.03.2015
Minispiele: 75

Mario Party: Star Rush
System: Nintendo 3DS
EU-Release: 07.10.2016
Minispiele: 53

Mario Party: The Top 100
System: Nintendo 3DS
EU-Release: 22.12.2017
Minispiele: 100

Super Mario Party
System: Nintendo Switch
EU-Release: 05.10.2018
Minispiele: 80

***Mario Party 10* für die Wii U war das erste *Mario Party* mit Amiibo-Unterstützung. Leider wurde der dazu passende Modus nur halbherzig umgesetzt.** (Quelle: Nintendo)

radikal. Will heißen: 82 neue Minispiele, Shy Guy, Magikoopa und Kamek als neue Spielfiguren und Yellow Toad sowie Blue Toad in der Rolle der Gastgeber.

Ebenfalls neu waren ferner zwei Dinge. Zum einen die Unterscheidung zwischen „Mini Stars" und „Mini Ztars": Während Erstgenannte gesammelt werden müssen, um zu gewinnen, sorgen die fiesen, lilafarbenen Ztars dafür, dass ihr bereits ergatterte Sterne verliert. Neuerung Numero 2: Erstmals flitzen die Helden nicht mehr getrennt voneinander übers Spielfeld, sondern nehmen gemeinsam in einem Fahrzeug Platz. Eine Design-Entscheidung, die leider bei vielen Kritikern und Spielern auf wenig Gegenliebe stieß. Gleiches galt für den fehlenden Online-Modus sowie den weiterhin drögen Solo-Modus, den man zwingend durchspielen muss, um das sechste Spielbrett und zwei der insgesamt zwölf Charaktere freizuschalten. Trotzdem: Die Wii-Community griff weiterhin fleißig zu – 3,1 Millionen Mal, um genau zu sein. Ein mehr als solider Einstand für die Entwickler von Nd Cube, die fortan grünes Licht erhielten, alle weiteren *Mario Party*-Spiele zu entwickeln, und zu diesem Zweck zwei Teams bildeten.

Team A werkelte unter der Leitung von Yukio Umematsu und entwickelte *Mario Party: Island Tour* für den Nintendo 3DS, während Team B um Shuichiro Nishiya *Mario Party 10* für die brandneue Wii U vorantrieb. Die Ergebnisse konnten sich sehen lassen und machten durch einige nette, wenn auch dezente Neuerungen auf sich aufmerksam. Zunächst zu *Island Tour*. Neben sieben Spielbrettern und 81 Minispielen überzeugte hier insbesondere der Umstand, dass praktisch alle 3DS-Spielereien zum Einsatz kamen – Augmented-Reality-Karten, Download Play und StreetPass inklusive.

Bei *Mario Party 10* hingegen punkteten die Macher vor allem mit dem spaßigen Modus „Bowser Party", bei dem ein Teilnehmer Bowser über das Wii-U-Gamepad steuert und vier weiteren Mitspielern, wann immer möglich, dazwischenfunkt. Weniger harmonisch funktionierte derweil der Amiibo-Party-Modus. Ganz einfach, weil die Spieler hier im 30-Sekunden-Takt damit beschäftigt waren, ihre Figuren an den NFC-Reader des Gamepads zu halten. Auf Dauer ziemlich nervig! Dennoch: Nd Cube stemmte 2,19 Millionen Einheiten und eroberte Platz 10 der meistverkauften Wii-U-Spiele. Bei *Island Tour* wiederum wechselten 2,68 Millionen Module den Besitzer – für *Mario Party*-Verhältnisse durchaus respektabel.

Vom Sinkflug zur Sensation

Da die Begeisterung für die Wii U schneller abebbte als erhofft, konzentrierten sich Nintendo und Nd Cube in den Jahren 2016 und 2017 voll und ganz auf den 3DS. Zunächst mit *Mario Party: Star Rush* und dann mit *Mario Party: The Top 100*. Resultat: Obwohl beide Titel mit spaßigen Minigames aufwarteten, haperte es an anderer Stelle. Bei *Mario Party: The Top 100* zum Beispiel stand lediglich ein Spielbrett zur Auswahl. Bei *Star Rush* bemängelten viele den einfallslosen Solo-Modus. Was blieb, war viel Ernüchterung und das ungute Gefühl, dass sich die Serie zu einem gewissen Grad auf dem absteigenden Ast befand.

Doch stimmt das? Nein, denn bereits Ende 2018 bewiesen die Entwickler, dass sie

***Mario Party Advance*: Wer in diesem Minispiel zu langsam sägt, den bestraft ein fallender Metallblock. Also bloß nicht nachlassen!** (Quelle: Moby Games)

In Japan erschienen bereits mehr als ein Dutzend Arcade-Automaten zu *Mario Party*. Der hier abgebildete basiert auf *Mario Party 9*. (Quelle: Capcom Japan)

Party Guest (3DS) ist kostenlos im eShop erhältlich und erlaubt es auch Spielern ohne Hauptspiel, an einer Multiplayer-Runde teilzunehmen. (Quelle: Nintendo)

Mario Party: The Top 100 für 3DS vereint 100 der besten Minispiele vorheriger Teile auf einem Modul. Leider ist der Brettspiel-Modus ziemlich lahm. (Quelle: Nintendo)

die Wünsche und Vorschläge der Community nicht aus den Augen verloren hatten. Gemeint ist natürlich *Super Mario Party* für die Nintendo Switch. Mit viel Spielwitz, coolen neuen Modi-Varianten, 80 Switch-optimierten Minispielen, hübscher Knuddeloptik, Online-Play, Weltranglisten und verrückten Ideen wie der Möglichkeit, zwei Switch-Konsolen für bestimmte Minispiele zu kombinieren, trifft das Team rund um Gamedesign-Veteran Shuichiro Nishiya voll ins Schwarze. Auch im Handel dreht der beste Serienableger seit Langem voll auf und bringt es bisher auf mehr als 5,2 Millionen Verkäufe – seit Oktober 2018, versteht sich. Umgerechnet sprechen wir hier also von knapp einer Million verkauften Spielen pro Monat. Irre! Das ist zweifelsohne längst nicht das Ende der Fahnenstange.

Blick in die Glaskugel

Wie geht es mit *Mario Party* in Zukunft weiter? In Anbetracht der Hypes um die Switch-Fassung würden wir uns jedenfalls nicht wundern, wenn Nintendo kommende Inhalte, etwa mehr Spielbretter und Minispiele, in Form von DLC-Packs anbietet. Bei *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Mario Kart 8* oder *Splatoon 2* geht diese Strategie bereits wunderbar auf. Warum also sollte sie nicht auch bei *Super Mario Party* funktionieren? Weiterer Vorteil für Nintendo: Die Community rund um das Spiel kann weiterwachsen, was wiederum dem Online-Modus in die Hände spielt.

Wer weiß, vielleicht werden ausgewählte Minispiele aus *Super Mario Party* einiges Tages sogar E-Sport-Disziplinen. Unser Tipp: Spätestens auf der E3 im Juni 2019 lässt Nintendo die DLC-Katze aus dem Sack.

Glücklich vereint: Bestimmte Minispiele aus *Super Mario Party* nutzen die gesamte Bildfläche von zwei miteinander gekoppelten Switch-Konsolen. (Quelle: Nintendo)

Rockstar: Mit 9,31 Millionen Exemplaren ist *Mario Party DS* bis heute das am meisten verkaufte Spiel der Serie. Ob die Switch-Fassung diesen Rekord eines Tages knackt? (Quelle: Nintendo)

Treten, was das Zeug hält: Bei diesem Dreirad-Wettrennen aus *Super Mario Party* kommt ihr nur vorwärts, wenn ihr den Joy-Con auf eine ganz bestimmte Art und Weise dreht. Und das selbstverständlich möglichst schnell! (Quelle: Nintendo)

SUPER MARIO MAKER 2

Switch

Jump & Run Was für eine tolle Überraschung: Bereits im Juni erscheint mit *Super Mario Maker 2* ein Nachfolger des beliebten *Mario*-Baukasten-Spiels für die Switch. Was könnt ihr erwarten?

Ein Wunsch, den vermutlich so einige Mario-Fans im Laufe der Zeit irgendwann mal hegten, ging 2015 endlich in Erfüllung. Nein, damit ist nicht der Release des fünften Rollenspielabenteuers der *Mario & Luigi*-Serie *Mario & Luigi: Paper Jam* gemeint, sondern natürlich *Super Mario Maker*. Der Wii-U-Hüpfer eröffnete Spielern vor knapp vier Jahren erstmals die Möglichkeit, den Levelbau selbst in die Hand zu nehmen – und das ganz offiziell mit einem von Nintendo selbst herausgegebenen Spiel auf einer Nintendo-eigenen Konsolenplattform und nicht wie bis zu diesem Zeitpunkt notwendigerweise üblich mittels ROM-Hacks oder spezieller Software am PC. Nicht, dass damit keine spaßigen Levels umsetzbar wären, aber ein offizieller *Mario*-Welten-Baukasten von Nintendo selbst hat natürlich einen ganz anderen Reiz für Fans des berühmten Schnauzbartträgers.

Kreativität und Community

Welch grandiose Ideen sich schon mit *Super Mario Maker* für die Wii U umsetzen lassen, ahnten im Vorfeld vermutlich nicht mal die Entwickler des Spiels selbst. Zumindest erwecken die schier grenzenlose Kreativität sowie unzählige faszinierende, herausfordernde und beeindruckende Online-Levels diesen Eindruck. Seien es die online geteilten Musik-, Rätsel- oder Quiz-Levels oder Kombinationen all dieser Elemente. Seien es die Levels, in denen es gilt, einfach nur bis zum Ende stillzustehen, oder die Nachbauten von Welten und Levels aus 3D-*Mario*-Spielen in der zweidimensionalen Welt von *Super Mario Maker*. Seien es die an *Metroid*-Spiele angelehnten tunnelartigen Parcours, die zum Erkunden einladen und mit Power-ups gemeistert werden müssen oder irgendeine andere Art von Online-Level, welche die Spielergemeinschaft von *Super Mario Maker* im Laufe der Zeit hervorgebracht hat: All diese Kreativität macht den Reiz des Spiels aus und sorgt (bis heute!) über den reinen Bau- und Spielspaß hinaus für reichlich gute Unterhaltung, beispielsweise in Form von Videos auf den üblichen Online-Plattformen. *Super Mario Maker* hat tatsächlich so einiges erreicht.

Erfolg trotz Wii U

Noch beeindruckender macht die Beliebheit des ersten *Super Mario Maker* sowie die Bekanntheit des Spiels auf Youtube und Co. die Tatsache, dass das Game leider für eine der erfolglosesten Nintendo-Konsolen aller Zeiten erschien. Gerade einmal 13,56 Mio. Geräte, so die Eigenangabe des japanischen Unternehmens, wurden während des gesamten Produktionszyklus der Wii U abgesetzt. Verglichen mit den über 100 Mio. verkauften Einheiten der Vorgänger-Konsole Wii oder den rund 154 Mio. über die Ladentheke gewanderten DS-Handhelds ist das ein großer Misserfolg. Und selbst der Switch, der jüngsten Nintendo-Konsole, musste sich die Wii U bereits nach kurzer Zeit geschlagen geben. Zu einer Zeit also, als die Wii U 2015 von den meisten Drittherstellern schon längst abgeschrieben war und selbst Nintendo vermutlich schon mit Hochdruck an der Switch arbeitete, erschien *Super Mario Maker* als gänzlich neue *Mario*-Serie und konnte nicht nur gute 4 Mio. Einheiten absetzen, sondern in der Spielerschaft auch über den harten Kern der Nintendo-Fans hinaus einige Bekanntheit und vor allem Beliebtheit erlangen. Kein Wunder also, dass Nintendo nun nach langem Hoffen und Bitten der Fans einen zweiten, neuen Teil für die Switch angekündigt hat, der bereits im Juni dieses Jahres erscheint.

Ein neuer Stil: 3D World

Ganz wichtig zunächst einmal: Es handelt sich bei *Super Mario Maker 2* um keinen Port des Wii-U-Erstlings, stattdessen bekommen Switch-Spieler ein ganz neues Game in die Hand! Daraus macht schon der erste Trailer keinen Hehl, mit dem *Super Mario Maker 2* im Rahmen einer Nintendo-Direct-Ausgabe enthüllt und angekündigt wurde. Dieser offenbart bei genauem Hinsehen nämlich so einige Neuerungen, die uns im Juni erwarten.

Da wäre einerseits der neue Stil neben den bereits im ersten Teil enthaltenen: *Super Mario 3D World*. Insofern ein Novum, als dass die Stile des ersten *Super Mario Maker* allesamt zweidimensionalen *Mario*-Originalen entstammen, während mit *Super Mario 3D World* erstmals ein im Urspiel dreidimensionales Abenteuer Einzug in das gänzlich zweidimensionale *Super Mario Maker 2* hält. Wir haben hierbei keinerlei Befürchtung, dass Nintendo bei der Spielentwicklung Probleme mit dem Wegfall einer Dimension bekommt. Interessant ist auch die Tatsache, dass somit *Super Mario 3D World* ein Stück weit Einzug auf der Switch hält, während viele Klempner-Fans sehnsüchtig auf einen Port des Originalspiels für die Hybrid-Konsole warten. Gehört ihr zu dieser Gruppe, bietet euch *Super Mario Maker 2* zumindest mit Spielelementen wie Katzenkostümen, Glasröhren, Ameisen-Gegnern, kriechenden Piranha-Pflanzen und vielem mehr ein bisschen *Super Mario 3D World*-Feeling auf der Switch.

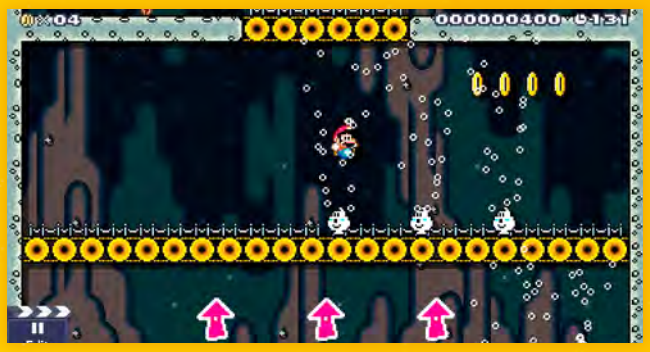
Alles neu macht Teil 2

Aber es gibt natürlich noch viele weitere Neuerungen in *Super Mario Maker 2*, was uns schon das eher knappe Videomaterial der Direct-Ankündigung offenbart. Was zunächst unscheinbar wirken mag, nun aber Einzug in den zweiten Teil hält und was viele Hardcore-Fans bei *Super Mario Maker* für Wii U noch schmerzlich vermissten: Rampen. Neben vertikalen und horizontalen Böden und Wänden also Schrägen in verschiedenen Winkeln. Auch vertikal scrollende Levels fehlten im Vorgänger noch und sind nun vorhanden, genauso wie die Möglichkeit, das Level-Scrollen mittels frei definierbarer Routen selbst einzustellen. Ebenso nicht neu in einem *Mario*-Spiel, aber im offiziellen *Mario*-Baukasten *Super Mario Maker*: Münzsammel-Aufgaben, die wütende Sonne, Sturm-Feinde, die spielbaren Figuren Luigi, Toad sowie Toadette, Gegner in Autos oder Katzenkostümen und seitlich fahrende Wummps.

Neben dem neuen Stil aus *Super Mario 3D World* gibt es zudem neue Thematiken wie Wüste, Wald, Luftschiff, Nacht und Dschungel, die noch mehr Abwechslung ermöglichen.

Die Wii U mit ihrer Funktionsweise von zwei Bildschirmen hat beim Level-Bauen im ersten *Super Mario Maker* gut funktioniert. Fehlt der Switch ein Bildschirm?

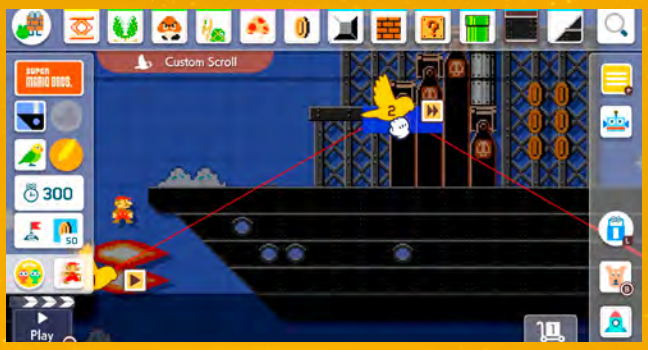
Die Fans haben sich dieses Feature gewünscht und Nintendo kommt dem Wunsch nach: Rampen gehören zu den vielen Neuerungen in *Super Mario Maker 2*!



Viele neue Gegner-Typen halten in *Super Mario Maker 2* Einzug und bieten somit mehr Abwechslung als zuvor, beispielweise diese windigen Widersacher.

Die wütende Sonne ist nicht nur ein wirklich penetranter und teils frustrierender Gegner Marios, sondern im zweiten Teil des Spiels auch Teil der verfügbaren Widersacher.

Auf dem Touchscreen der Switch im Handheld-Modus sollten sich Levels sehr bequem bauen lassen. Wie aber wird es im TV-Modus sein? Wissen wir noch nicht.



Levels können in *Super Mario Maker 2* endlich auch vertikal scrollen, außerdem ist das Level-Scrollen frei einstellbar. Das eröffnet ganz neue Möglichkeiten.

Auch Levels mit sowohl Wasser- als auch Landabschnitten werden im zweiten Teil möglich sein, ebenso finden mit Schlangenblocks, On-Off-Blöcken, 10er-Münzen, Fallschirmen an Gegnern, Röhren ohne Warp in andere Levelabschnitte und Yoshis in verschiedenen Farben viele weitere Neuerungen ihren Weg in das Spiel. Eine Zoom-Funktion wird, so zeigt es der erste Trailer, ebenso vorhanden sein wie ein neues Interface beim Bauen, das auf kreisrunden Menüs basiert. Zu einem Mehrspieler-Modus wissen wir derzeit noch nichts Genaues, ein kleines Symbol im Interface des Spiels lässt aber einen Multiplayer vermuten.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eines meiner liebsten Wii-U-Spiele geht in die zweite Runde!“

Meine Wii U wird zu Hause nicht mehr wirklich allzu aktiv genutzt. Meist liegt sie in einer Schublade und verstaubt fröhlich vor sich hin. Wenn ich sie dann doch mal rausholle, dann gibt es meist nur einen Grund: *Super Mario Maker*! Sowohl das Bauen als auch das Erkunden fremder Levels begeistert mich nach wie vor. Nun, auch diese Momente sind mit dem Release von *Super Mario Maker 2* wohl endgültig Geschichte – tut mir leid, Wii U! Ich bin noch etwas skeptisch, wie komfortabel die Steuerung ist, freue mich aber auf die vielen neuen Inhalte; und hoffe noch auf den ein oder anderen zusätzlichen Retro-Grafikstil.

Im Kern ein Mario-Spiel

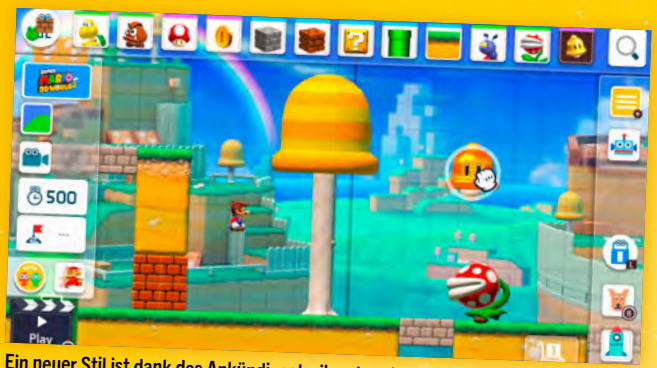
Hinsichtlich des Gameplays abseits des Bauens dürfte sich im Grunde gar nicht so viel getan haben. Natürlich bieten Levels, welche die neuen Möglichkeiten, Features und Elemente nutzen, auch ganz andere Möglichkeiten und Aufgaben als noch im ersten *Super Mario Maker*, die Aufgabe bleibt aber im Grunde wie in allen 2D-*Mario*-Spielen meistens die gleiche: das Levelende lebendig zu erreichen. Welche Aufgaben nun zwischen Mario und diesem ambitionierten Ziel im Endeffekt stehen mögen, tut da gar nicht mal so viel zur Sache, zumindest beim Kern-Gameplay des spielerischen Teils von *Super Mario Maker 2*.

Viele Fragen um Online-Modi

Vielmehr fragen wir uns derzeit noch, wie wohl die Online-Funktionen im zweiten *Mario*-Baukasten umgesetzt werden, Details hierzu ist uns Nintendo noch schuldig, daher mutmaßen wir bei diesem Thema momentan noch. Sinnvollerweise dürfte vor dem Upload eines Levels wieder der Beweis seitens des Erstellers notwendig sein, dass der Level auch erfolgreich abgeschlossen werden kann. Die automatisierte Einordnung der Levels in unterschiedlich anspruchsvolle Schwierigkeitsgrade war schon im ersten Teil so sinvoll, um unterschiedlich begabte oder auch einfach verschieden alte Spieler anzusprechen, dass wir uns hiervon ebenfalls eine Rückkehr in Teil 2 erhoffen.

Unter dem Stichwort „games as a service“ erwarten wir bei *Super Mario Maker 2* allerdings einige Neuerungen hinsichtlich Updates und neuen Inhalten sowie Events beziehungsweise den weiteren Ausbau dieses Themenbereichs. Beschränkte sich das auf der Wii U noch vor allem auf neue Kostüme, rechnen wir beim zweiten *Super Mario Maker* vor allem mit Community-Events sowie eventuell auch kostenpflichtigen Zusatzinhalten zu späteren Zeitpunkten. Und, das soll an dieser Stelle natürlich auch nicht unerwähnt bleiben: Wie schon bei *Mario Kart 8 Deluxe*, *Super Smash Bros. Ultimate* und anderen Switch-Spielen ist für die Online-Funktionen von *Super Mario Maker 2* natürlich ein aktives, kostenpflichtiges Online-Abonnement die Voraussetzung. Das liegt nun nicht am Spiel selbst, sondern an der Konsole. Beim ersten Teil auf der Wii U war das aber dennoch noch nicht der Fall.

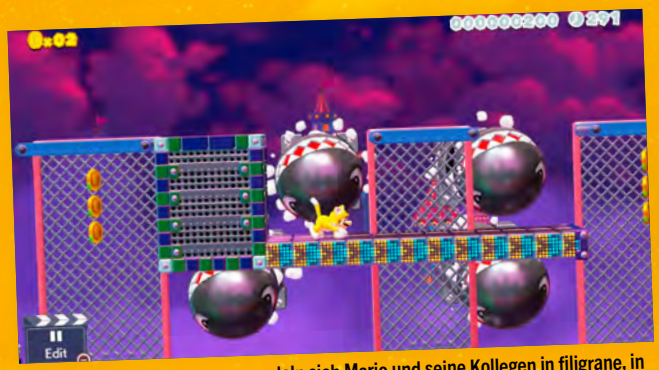
Unabhängig von allen anderen Online-Neuerungen oder auch altbekannten Funktionen sollte Nintendo auf jeden Fall das Suchen, Finden, Speichern und Teilen von Online-Levels deutlich überarbeiten und vereinfachen. Codes als optionales System, gerade für die jüngere Spielerschaft, müssen ja gar nicht weichen, allerdings sollte es auch spielintern, also ohne eine ausgelagerte Webseite, möglich sein, Favoriten zu speichern, verschiedene Favoriten-Listen anzulegen und eigens erstellte sowie hochgeladene Levels auf simple Art und Weise mit Freunden zu teilen. Im Falle der heutzutage zahlreichen Webvideoproduzenten



Ein neuer Stil ist dank des Ankündingstrailers bereits gewiss, nämlich der von *Super Mario 3D World* und somit erstmals von einem 3D-*Mario*-Spiel.

Die kriechenden Piranha-Pflanzen aus *Super Mario 3D World* halten neben vielen weiteren Elementen aus dem Wii-U-Spiel Einzug in *Super Mario Maker 2*.

Die Glasröhren aus *Super Mario 3D World* sehen nicht nur ziemlich schick aus, sie bieten sich auch super für interessante Rätsel und Geschicklichkeitsaufgaben an.



Dank des Katzenkostüms verwandeln sich Mario und seine Kollegen in filigrane, in ihrer Bewegung deutlich flexiblere Varianten ihrer selbst. Praktisch. Und süß.

wäre der Aufbau und die Pflege entsprechener Communitys innerhalb des Spiels ebenso wünschenswert wie das simple Teilen neuer Levels mit der jeweiligen Community. Immerhin haben vor allem namhafte wie auch unbekanntere Youtube-Produzenten dem ersten *Super Mario Maker* große Bekanntheit sowie eine aktive und begeisterte aktive Community beschert – trotz der Wii U als schwacher Plattform. Stellt sich Nintendo hierbei geschickt an, werden sie daraus ihre Erfahrungen gezogen haben und entsprechende Features von Anfang an anbieten.

Auch nur ein Spiel

Trotz aller Neuerungen in *Super Mario Maker 2*, die den ersten Eindrücken nach tatsächlich sehr zahlreich sein dürften, wird Nintendo auch in der zweiten Iteration des *Mario*-Baukasten-Titels nicht jeden Spieler zu einhundert Prozent glücklich machen können. So manches heiß ersehnte Feature oder Bauteil kann also weiterhin ein reiner Wunschtraum bleiben, wobei wir aktuell einfach noch nicht exakt wissen, welche Neuerungen am Ende tatsächlich alle Einzug halten werden in Teil 2. Gleiches gilt für Stile sowie Themen. *Super Mario 3D World* ist dem Trailer nach gesetzt, ebenso einige neue Themen. Manch einer wünscht sich aber vielleicht viel mehr den Look und die Elemente und Bauteile aus *Super Mario 64* oder *Super Mario Sunshine*, analog zum Stil von *Super Mario 3D World* dann eben für eine zweidimensionale Spielwelt angepasst. Bis zum Release im Juni ist also noch vieles offen.

Ein wichtiger Switch-Titel?

Super Mario Maker 2, obgleich erst der zweite Ableger der noch jungen Serie, hat das Zeug, zum wichtigsten Switch-Spiel des Jahres zu werden. Vielleicht nicht einmal unbedingt hinsichtlich der Verkaufszahlen, aber vor allem mit Blick auf die große Masse an Hardcore-Fans sowie die gigantische Community, die das Spiel dank online geteilter Levels lange Zeit am Leben erhalten kann. Schon beim ersten Teil für Wii U, aufgrund des mangelnden Erfolgs der Konsole „nur“ rund 4 Mio. Mal verkauft, hielt vor allem die ambitionierte Spielergemeinschaft das Game beispielsweise mit Youtube-Videos über sehr lange Zeit in der Öffentlichkeit und Spielerschaft. Schwer einzuschätzen, wie erfolgreich der bereits im Juni dieses Jahres erscheinende zweite Teil werden kann, wenn dem Spiel schon auf der gefloppten Wii U ein durchaus beachtenswerter Erfolg gelang. Und dabei sprechen wir hier noch gar nicht groß von all den Neuerungen, die Teil 2 voraussichtlich auch inhaltlich zum besseren Spiel machen werden. Schon allein die Integration von Rampen und vertikal scrollbaren Levels, beides seit Jahren von der *Mario Maker*-Community gewünschte Features, zeigt, dass Nintendo sich der Relevanz der Community bewusst ist und zwar ganz besonders bei diesem Spiel. Die Fans haben gesprochen, Nintendo hat zugehört und am Ende gewinnen alle? So zumindest wünschen wir uns das. Genaue Antworten auf diese und weitere Fragen erhalten wir spätestens im Juni, wenn *Super Mario Maker 2* für die Switch erscheint.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Wenn Nintendo ein paar Problempunkte angeht, dann wird Teil 2 so viel besser!“

Yeah, *Super Mario Maker 2* kommt für die Switch! Von der Nintendo Direct im Februar habe ich mir viel erhofft, wie jedes Mal leider zu viel, denn SNES-Spiele für Nintendo Switch Online wurden genauso wenig angekündigt wie *Metroid Prime Trilogy* für die Hybrid-Kiste. Der zweite Teil des *Mario*-Baukasten-Games war deswegen mein Highlight und trotz aller Enttäuschung über das Ausbleiben einiger Wünsche bin ich äußerst erfreut über diesen Nicht-Port. Oder anders gesagt: Zum Glück spendiert uns Nintendo einen echten zweiten Teil und nicht nur eine Neuauflage des Wii-U-Spiels! Das war zwar schon ziemlich spaßig und ein hochqualitativer Start in eine neue Sub-Serie von *Mario*-Spielen, so wie Nintendo mit der Switch aber eine Art Neuanfang wagte, dürfen sie das sehr gerne auch bei *Super Mario Maker* tun. Wobei, Neuanfang würde wohl zu weit gehen, aber die Liste der allein aus dem kurzen Trailer ersichtlichen Neuerungen ist schon ziemlich lang. Wer weiß, was Big N alles noch in der Hinterhand hat, was nun bis zum Release im Juni nach und nach verkündet wird, um einen Hype aufzubauen und die interessierten Spieler bei der Stange zu halten. Ich jedenfalls freue mich darauf und: my body is ready!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	Juni 2019

Die Spielstile aus dem ersten *Super Mario Maker* für Wii U dürften wieder alle mit an Bord sein, so also auch *Super Mario World*.

Switch

THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING

Action-Adventure Am Gipfel des höchsten Berges der Insel Cocolint ruht das Windfisch-Ei. Und darin ruht sein Äonen der Windfisch und träumt einen ewigen Traum ... Gar kein Traum hingegen, sondern wunderbare Realität: *The Legend of Zelda: Link's Awakening* bekommt noch im Verlauf dieses Jahres ein wunderschönes, technisch grundüberarbeitetes Remake für die Nintendo Switch.

Nintendo-Fans sind schon ein seltsames Völkchen. Dass Nintendo irgendwann in absehbarer Zeit ein neues *Zelda*-Abenteuer mit Vogelperspektive vorstellen würde, galt schon lange als wahrscheinlich. Ebenso brodelte die Gerüchteküche ob eines Remakes zu *The Legend of Zelda: Link's Awakening* schon lange vor sich hin. Und trotzdem waren alle – uns eingeschlossen – nicht nur zutiefst erfreut, sondern auch ehrlich überrascht, als Nintendo im Rahmen der vergangenen Nintendo Direct die Entwicklung offiziell machte und einen ersten Trailer zeigte. Vielleicht, weil wir insgeheim alle davon ausgegangen waren, dass Nintendo den Weg des geringsten Widerstandes gehen und den Titel einfach in der Engine von *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* ohne viel Mühe auf den 3DS portieren würde. Aber nein, stattdessen kommt das Abenteuer in völlig neuer Optik auf die Nintendo Swich – die Zeit des Dualbildschirm-Handhelds scheint endgültig zu Ende zu gehen.

Das hier dürfte für viele Spieler der erste Anblick sein, wenn sie nach dem Start des Spiels Malin und Talins Haus verlassen. Mövendorf nebst Kettenhund Struppi und anderen Bewohnern sehen dabei besser aus als je zuvor.

Der Eingang zu Tempel Nummer 2, Djinngrotte, wird von widerstandsfähigen Pflanzen bewacht – und einem Fisch, der im Original woanders rumsprang.

Diese mysteriöse, aber stets freundliche Eule begleitet uns durch das Abenteuer und steht uns mit Rat, weniger mit Tat, zur Seite – ähnlich wie in *Ocarina of Time*!

Inseltrip im neuen Glanz

Wir beschweren uns definitiv nicht, denn dank der Hardwarepower der Switch sieht das Spiel besser aus, als es auf dem 3DS jemals hätte aussehen können. Und was für einen bezaubernden Stil die Entwickler gewählt haben! Nach der toll gemachten Einleitungssequenz im Anime-Look erwartet uns ganz klasisches Gameplay aus der Draufsicht. Allerdings wirkt das Geschehen so, als wäre es direkt einem Diorama entsprungen: sehr plastische Objekte prägen das Bild, ein hübscher Unschärfe-Filter macht den Unterschied zwischen Elementen um uns herum und in der Ferne respektive im Vordergrund deutlich. Fast möchte man hineingreifen und Freund, Feind und Fels mit den Händen umplatzieren wie in einem Spielzeugbausatz. Und damit kommen wir auch zum größten und tendenziell einzigen ernsthaften Kritikpunkt, welchen manche Fans nach dem Betrachten des ersten Trailers hatten: Link selbst sieht ebenfalls fast ein wenig wie eine Spielzeugfigur aus. In den letzten paar Spielen der Serie war sein Gesicht sehr expressiv, doch hier werden Augen, Nase und Mund mit relativ simplen schwarzen Texturen dargestellt. Wir können die Bedenken derjenigen, die mit dieser Designentscheidung nichts anfangen können, durchaus nachvollziehen, teilen sie aber nicht. Unserer Meinung nach fängt der neue Stil den Geist des Originals – und bei dem war von Mimik natürlich noch nicht einmal ansatzweise die Rede – clever ein. Zudem finden wir es gut, dass Nintendo seit *The Wind Waker* in Sachen Grafik bei *Zelda* immer wieder völlig Neues wagt.

Marin verbringt den Großteil des Spiels mit singen, zuerst hier auf dem Platz mit der Hühnerstatue, später im fernen Zoodorf.

Alles so wie damals?

Bezüglich des Sounds können wir uns bis dato natürlich nur auf die Eindrücke aus dem Trailer berufen, doch es ist offensichtlich, dass die Zeiten der vor sich hin dudelnden Midi-Klänge Geschichte sind. *Link's Awakening* verfügte schon immer über einige der ikonischsten *Zelda*-Melodien, allerdings kamen sie aufgrund der technischen Limitationen nie ideal rüber – bis jetzt. Das Hauptthema der Reihe, welches im Trailer hauptsächlich zu hören ist, klingt klasse und die ersten Klänge der neu interpretierten Ballade vom Windfisch, der wichtigsten Melodie im Spiel, sorgten bei uns für eine wohlige Gänsehaut. Wie damals, aber besser! – das trifft auf die Technik zu, das trifft auf die Musik zu und dem bisherigen Anschein nach auch auf das Gameplay. Tatsächlich zeigt der Remake-Trailer bisher kein einziges Element, welches nicht auch schon im Original vorhanden war, abseits winziger Anpassungen wie leicht veränderter Gegnerpositionen. Wir sind schon gespannt, ob die Macher tatsächlich die Struktur des Abenteuers völlig unangetastet lassen oder die großen Überraschungen einfach noch nicht enthüllen wollten. Eine zusätzliche Insel? Weitere Dungeons? Neue Items? Sonstige Überraschungen? Das ist genausogut möglich wie ein Remake im klassischen Sinne des Wortes.

Durch die wegfallenden, scrollenden Übergänge zwischen Bildschirmen haben sich einige Gegnerpositionen wie jene der Moblins im Wald im Remake deutlich verändert.

In Richards Schloss ist es unsere Aufgabe, fünf goldene Blätter für den royalen Besitzer zu finden, um den Schlüssel zum dritten Tempel, Teufelsvilla, zu erhalten.

Mehr noch als jedes andere *Zelda*-Abenteuer implementiert *Link's Awakening* allerlei Elemente aus dem *Mario*-Universum, etwa Piranhapflanzen oder wie hier Gumbas.

Alle Hände voll mit Items

Und beides ist legitim, denn im Gegensatz etwa zu einem *Metroid 2: Return of Samus*, welches für das Remake *Metroid: Samus Returns* dringend einer Generalüberholung bedurfte, ist *Link's Awakening* deutlich besser gealtert. Auch heute noch macht es Spaß, über die Insel Cocolint zu streifen! Die Anpassungen, die getroffen wurden und die schon jetzt offensichtlich sind, betreffen insofern auch ausschließlich Komfortfeatures. So ist es im Jahre 2019 freilich nicht mehr notwendig, zwischen kleinen, statischen Bildschirmen zu wechseln. Stattdessen hängt (offenbar) die gesamte Oberwelt nun zusammen und die Übergänge sind vollkommen fließend – anders als in den Dungeons, deren Aufbau es manchmal erfordert, auf ein kleines Teilgebiet beschränkt zu sein. Da im Trailer noch keine Bildschirmeinblendungen zu sehen sind, können wir es noch nicht mit Sicherheit sagen, aber man kann zudem fest davon ausgehen, dass man im Remake mehr als zwei Items auf einmal ausrüsten kann. Das ging anno dazumal nicht anders, da der Game Boy nur über zwei Action-Buttons verfügt. Mit vier Frontknöpfen und vier Schulterbuttons darf man hier auf deutlich weniger Herumgefrickel im Item-Menü hoffen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Spannendes Remake mit optisch gewöhnungsbedürftigem Link."

Endlich erhält die Switch ein weiteres *Zelda*-Spiel – darüber freue ich mich grundsätzlich erst mal. Persönlich hätte ich mir wohl entweder ein hypothetisches *Zelda: Breath of the Wild 2* oder ein Remake von *Zelda: Ocarina of Time* gewünscht. Im Grunde bin ich aber auch schon auf *Link's Awakening* sehr gespannt, schon allein deswegen, weil ich das Original für den Game Boy noch nie gespielt habe. Etwas stutzig macht mich allerdings Links Optik. Die Spielwelt im Dioramen-Look ist hübsch, der Protagonist allerdings sieht, nun, etwas gewöhnungsbedürftig aus. Mich erinnert er im Ankündigungstrailer an eine Spielfigur aus Plastik, vielleicht muss ich mich erst daran gewöhnen. Verzaubert bin ich allerdings schon jetzt von der Musik, die scheint *Zelda*-typisch wieder eine Wucht zu sein.

In jedem Dungeon erwartet uns nicht nur ein primärer Boss, sondern auch mindestens ein Zwischengegner. Dieser Geselle macht uns erstmals im ersten Level Probleme.

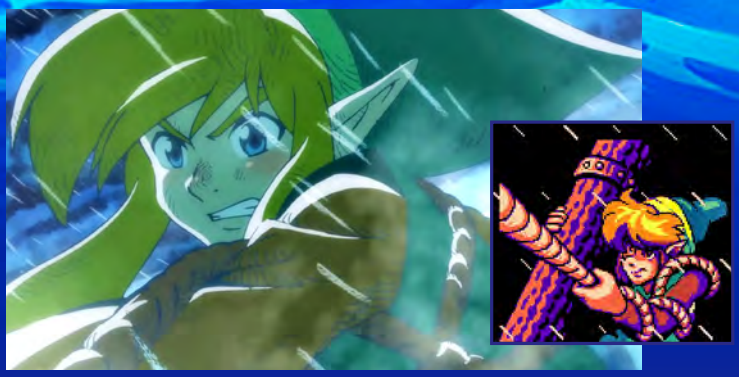
Im Original wunderte man sich bei manchen Objekten wie diesen Laufbändern, wie genau man sie sich in der Realität vorzustellen hat. Im Remake fällt das deutlich leichter.

Zwischen Lachen und Weinen

So viel zu dem, was neu und verändert ist, doch was bleibt gleich? Nachdem die Geschichte des Abenteuers mit eine der besten in der gesamten *Zelda*-Reihe ist, rechnen wir nicht damit, dass Nintendo hier große Experimente wagt – wozu auch? Angesiedelt nach den Ereignissen von *A Link to the Past* und den beiden *Oracle*-Titeln, landet Link nach einem Bootsunfall auf der Insel Cocolint. Eine seltsame Magie bannt ihn dort, ausgehend von einem riesigen Ei, welches für alle zu sehen auf einem Berg über dem Eiland thront. Darin soll der legendäre Windfisch schlafen und seit Äonen träumen, der, so die Legende, alles Leben auf der Insel erschaffen hat. Links Aufgabe: Den Windfisch wecken. Er muss ihn nämlich wecken, um diese Insel wieder verlassen zu können … Kennern des Originals haben wir mit diesem letzten Satz hoffentlich ein Lächeln entlocken können! Der Weg zu Links Ziel ist steinig und serientypisch geprägt von acht Dungeons, mehr noch aber von einer Fülle an allerhand obskuren und teilweise schlicht verrückten Figuren und Lebewesen. Ein Krokodil mit Hunger auf Dosenfutter gefällig? Oder wie wäre es mit einem Städtebau-Experten, der eine Affäre mit einer humanoiden Ziege hat? Ein Nilpferd, das sich als Aktmodel verdingt? Eine alte Frau, die ihren Lebenssinn im Fegen des Dorfbodens sieht? Ein alter Mann, der nicht mit uns reden will, außer wir rufen ihn an? In Sachen Kreativität macht *Link's Awakening* kaum jemand was vor und es spricht für den Titel, dass wohl er es war, der spätere bizarre *Zelda*-Elemente und -Figuren wie Tingle, die Bauarbeiter aus *Ocarina of Time*, die Grusel-Zwischensequenz aus *Twilight Princess* (ja, genau die!) und den Bösewicht Zanto erst ermöglichte. *The Legend of Zelda* und seltsamer Kram, das passt ein-

Anscheinend existiert im Spiel im Gegensatz zum Original eine Art Zoomfunktion, welche Aktionen wie dieses Mini-Gefecht ins rechte Licht rückt.

In dieser Hütte lebt ein Krokodil, welches Hundefutter aus der Dose liebt. Klingt komisch, ist aber so – und relevant für den Spielfortschritt, ob man's glaubt oder nicht.



Die im Anime-Stil gehaltene Standbild-Introsequenz kommt in der Neuinterpretation voll animiert und wirklich wunderhübsch daher. Wir wollen eine Fernsehserie!

fach noch viel besser als man meinen mag! Umso beeindruckender, dass das Inselabenteuer nichtsdestoweniger gleichzeitig eine der melancholischsten Erzählungen der Reihe mit sich bringt, eine, die sich mit Fragen der Identität und dem Sinn des Lebens beschäftigt und in der auch der Tod kein Tabuthema ist. Ein zutiefst kniffliger, aber wirklich rundum perfekt gelungener Balanceakt! Wir hoffen stark, dass diese Qualitäten im Remake genauso gut rüberkommen, machen uns da aber keine ernsthaften Sorgen. Nintendo weiß den Wert der Erzählung bestimmt einzuschätzen.

Mehr Herzen für Link?

Und spielerisch? Nun, da bleibt uns nicht viel anderes zu sagen als: Es ist 2D-*Zelda*! Ausgehend davon, dass Nintendo die Struktur des Spiels nicht durch unangekündigte, revolutionäre Veränderungen völlig über den Haufen werfen wird, weiß jeder, der schon einmal ein Spiel der Reihe gespielt hat, was ihn erwartet. Wir erforschen eine Oberwelt, lösen Aufgaben und schlagen uns nacheinander zu einer bestimmten Anzahl an Dungeons durch, im spezifischen Falle acht. Für den Kampf stehen uns diverse Items wie Schwert und Schild, Pfeil und Bogen, Bumerang, Bomben und mehr zur Verfügung, sobald wir sie im Story-Verlauf erhalten haben. Andere Items sind für Rätsel relevant, manche Gegenstände für beides. Vor allem in den Tempeln, aber auch in der offenen Welt gilt es, Rätsel zu knacken, um voranzukommen. Zusätzlich erwarten uns Tauschquests, Sammelgegenstände und allerlei optionale Nebenquests, für die wir mit besonders mächtigen Items belohnt werden. In Sachen Weltgestaltung kann sich *Link's Awakening* sehen lassen, allerdings ist Cocolint ziemlich winzig – und dürfte durch das neue, freie Scrolling noch kleiner wirken. Wir sind gespannt, wie die Entwickler mit diesem Umstand umgehen. Überhaupt ist das Abenteuer definitiv nicht das Längste der Reihe. Wie erwähnt, bleibt abzuwarten, ob und wie Nintendo hier mit neuen Inhalten das ursprüngliche Erlebnis erweitern will. Und was ist mit dem zusätzlichen, Farbe-basierten Dungeon, den es nur in der Game-Boy-Color-Fassung des Titels gab? Ist er wieder mit an Bord? Fragen über Fragen. Eine relativ einfache Weise, für zusätzlichen Content zu sorgen, wären neue Herzteile. Insgesamt gibt es im Original nur 14 Herzcontainer und gar nur zwölf versteckte Herzteile, die zu drei Herzcontainern für mehr Lebensenergie zusammengesetzt werden. Die in den meisten Spielen üblichen 20 Herzcontainer könnten für 24 neue Herzteile und somit jede Menge neue Nebenbeschäftigung sorgen. Aber egal, ob *The Legend of Zelda: Link's Awakening* ein 1:1-Remake wird oder Nintendo mit neuen Inhalten nur so um sich wirft: Dass es richtig gut wird, steht unserer Meinung nach außer Frage. Der noch nicht näher spezifizierte Releastetag noch in diesem Jahr kann gar nicht schnell genug kommen! **Lukas Schmid**

Es sind die kleinen Details, die für die Liebe der Entwickler sprechen – etwa, dass die Anzahl der Büsche dieselbe ist wie damals.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eines meiner absoluten Lieblingsspiele kehrt glorreich auf der Switch zurück."

Ich glaube, dermaßen meine Professionalität als Spieleredakteur außer Acht gelassen wie bei der Ankündigung des Remakes von *The Legend of Zelda: Link's Awakening* habe ich noch nie. Ich hab sogar meine liebe Freundin fast aus Versehen vom Sofa geworfen, als ich vor Freude während der Nintendo Direct aufgesprungen bin! Man möge mir beides verzeihen, aber Links Ausflug auf die Insel Cocolint sicherte sich einst einen Spot unter den Top 5 meiner liebsten Spiele überhaupt und bisher hat es noch kein Titel geschafft, ihn von dort zu verdrängen. Ich gebe trotzdem zu, dass ich eine Sekunde lang enttäuscht war, als der Anime-Look der Introsequenz dem Gameplay Platz machte – ein Zeichentrick-*Zelda* wäre ja auch mal was! Aber auch so finde ich den Diorama-artigen Stil einfach zauberhaft und habe auch nichts an Links Figurendesign auszusetzen, wie es bei manchen Leuten der Fall ist. Sieht doch super-knuddelig aus! Spielerisch weiß ich ja schon, was mich erwartet – und freue mich auf die bestimmt mannigfaltigen, sinnvollen Anpassungen und etwaige Neuerungen – und atmosphärisch kann mit *Link's Awakening* diesseits von *Majora's Mask* in Sachen Intensität und Skurrilität kein anderer Teil der Reihe mithalten. Schon jetzt mein Highlight des Jahres!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	2019

YOSHI'S CRAFTED WORLD

Switch

Jump & Run Bevor wir ab dem Sommer in *Super Mario Maker 2* selbst *Mario*-Level erstellen können, kommt sein Reitdrache Yoshi in *Yoshi's Crafted World* zu zuckersüßen Ehren. Wir konnten mehrere Welten aus dem wunderschönen Hüpfabenteuer in Basteloptik ausprobieren und verraten, wie sich das anfühlt und wie viel Spaß es macht.

Gibt es eine knuddeligere Videospielfigur als Yoshi? Nun, vielleicht noch Kirby, Genre-Konkurrent und ebenfalls aus dem Hause Nintendo. Dann aber wird die Luft schon dünn! Spätestens seit Wii-Zeiten spielt der Mario-Konzern zudem gerne mit unterschiedlichen Grafikstilen in beiden Serien – und in *Yoshi's Crafted World* für die Switch wird der Diabetes-Faktor dadurch endgültig in gemeingefährliche Regionen gehoben! Bestand im Wii-U-Vorgänger *Yoshi's Woolly World* die 2D-Welt noch aus verschiedenen Varianten von Stoff, Wolle und Co., so gehen die Entwickler in Sachen Handarbeit diesmal in die Vollen. Wie es der Name vermuten lässt, wirkt *Yoshi's Crafted World* so, als bestünde absolut jedes Objekt aus Haushaltsmaterialien, die jemand manchmal geschickter, manchmal weniger geschickt zusammengebastelt hätte.

Yoshi, hübsch wie noch nie

Da hüpfen wir dann über Kekschachteln samt Inhaltsangaben auf der Verpackung, verschwommene, umgedrehte Pappbecher dienen im Hintergrund als bergige Kulisse und aus Kornkorken gefertigte Sprungfedern katapultieren uns durch die Luft. Wunderbar – und grafisch echt hübsch anzusehen! Wie auch in den *Pikmin*-Spielen haftet vielen Objekten ein fast fotorealistischer Look an. Die Musik kann da qualitativ mithalten. Klar, es sind die gewohnten, fröhlichen Melodien, die wir zu hören bekommen. Sie sprühen aber nur so vor Charme und untermalen das liebevolle Geschehen am Bildschirm wunderbar. Wir freuen uns aber freilich auch auf die eine oder andere völlig neue Komposition. Auch die Geräusche, die Freund, Feind und Filz von sich geben, fügen sich in diesen runden Gesamteindruck ein und sorgen für gute Stimmung.

Die Levels schauen durch die Bank aus, als wären sie aus unterschiedlichen Materialien gefertigt und zusammengebastelt. Das ist echt ungemein putzig!

Versteckte Gegenstände allenthalben sorgen für Langzeitmotivation. Wer alles finden will, muss wirklich durchgehend die Augen nach Geheimnissen offenhalten.

Bekannte Dino-Qualitäten

Und spielerisch? Nun, da hat sich dem bisherigen Anschein nach nicht viel geändert zu dem, was man gewohnt ist. Beginnend mit dem N64-Teil *Yoshi's Story* (und unterbrochen von zwei SNES-Nachfolgern für DS und 3DS) nimmt Baby Mario nicht mehr auf Yoshis Rücken Platz. Trotzdem hüpft er nach wie vor fröhlich durch farbenfrohe Level, sammelt Blüten, rote Münzen und mehr, wirft mit Eiern um sich, erledigt derartig knuffige Feinde, dass wir bei jedem aufs Neue ein schlechtes Gewissen haben, absolviert simple Hüpfpassagen und löst Umgebungsrätsel. Nein, eine große Revolution darf man hier nicht erwarten und allzu anspruchsvoll wird der ganze Spaß wohl ebenfalls nicht. Aber es ist Yoshi, wie man ihn kennt und liebt! Noch nicht selbst ausprobieren durften wir seine diversen Verwandlungen wie einen Roboter, die ihm in gewissen Momenten zur Verfügung stehen. Wir wissen aber bereits, dass solche Passagen erneut Teil des Pakets sein werden. Ebenso durften wir die Oberweltkarte noch nicht erforschen, wir rechnen hier aber nicht mit großen Überraschungen.

Abschnitte wie diese Zugfahrt sorgen für Abwechslung und zeigen uns zudem die Levels aus verschiedenen Perspektiven.

Hintergrund-Recherche mit Ei

Ein paar Neuerungen gibt's dann übrigens doch. So können wir Eier nun nicht mehr nur auf einer 2D-Ebene abfeuern, sondern auch nach hinten in den Raum. Passend dazu finden sich dort nun allerlei Objekte und Gegner, die wir abschießen und dadurch versteckte Items finden können, Objekte, die es zu aktivieren gilt, und weitere Überraschungen. Überhaupt wird mehr Fokus als bisher auf pseudo-dreidimensionale Elemente und Momente gelegt. Immer wieder führen uns Wege nach hinten oder nach vorne in den Raum, Feinde wechseln die Ebene, wir erforschen einen Abschnitt, während ein anderer, zu dem wir später gelangen, bereits im Hintergrund zu sehen ist, und ähnliche nette Spielereien. De facto ist auch *Crafted World* ein reines 2D-Spiel, es kaschiert diesen Umstand aber wirklich mehr als geschickt und bringt damit noch einmal einen ganzen Batzen zusätzliche Abwechslung ins kunterbunte Geschehen.

Immer was anderes!

Jawohl, das Schlagwort „Abwechslung" fällt hier oft. Denn schon in den von uns gespielten Levels (einer davon war jener, der bereits jetzt von jedem Switch-Besitzer im eShop heruntergeladen werden kann) gab es wahnsinnig viele unterschiedliche Dinge zu tun. Einmal etwa tauchte der gute Schnuffel neben uns auf und half uns beim Vorankommen und bei der Suche nach Schätzen! Ein andermal mussten

Diesmal können unsere Eier nicht nur zweidimensional, sondern sogar auf dreidimensionaler Ebene durch die Gegend gepfeffert werden. Ein sehr nettes Feature!

Meistens bieten die Welten verschiedene Ebenen, auf denen wir uns fortbewegen und zwischen denen wir wechseln können.

wir die Teile einer Lokomotive finden und fuhren dann auf – natürlich gebastelten! – Schienen durch die Gegend. Und bei vielen der Welten ist noch nicht Schluss, wenn man sie geschafft hat. Am Ende angekommen, darf man nämlich meist noch einmal umgekehrt durch die Welten und zurück zum Anfang laufen – „umgekehrt" im wahrsten Sinne des Wortes! Dann nämlich sind die Rückseiten der Objekte auf einmal die Vorderseite und wir sehen, wie sie mit Pinnnadeln, Klebeband und Co. zusammengehalten werden und wie das nicht bearbeitete Bastelmaterial durchscheint, welches von vorne noch hübsch dekoriert war. Eine klasse Idee! Nur spielerisch hätte man etwas mehr rausholen können, denn offenbar geht es in diesen Momenten nur darum, drei Mini-Schnuffels zu finden und möglichst schnell ans Ziel zu gelangen, um zusätzliche Blüten zu erhalten. Ansonsten gibt es auf den Rückwegen leider nichts zu entdecken. Schade, denn dadurch verbringt man hier schlussendlich nicht allzu viel Zeit. Was genau wir durch die Blüten erhalten, wurde zudem noch nicht verraten. Sie sind auf jeden Fall wieder der primäre Sammelgegenstand und schalten zusätzliche Inhalte frei – ausgehend von dem, was wir aus den Vorgängern kennen, rechnen wir mit geheimen Levels und Boni wie einer Artwork-Galerie oder einer Soundbox.

Chaos im Doppelpack

Spaßig, für unseren Geschmack aber etwas zu chaotisch, ist der Koop-Modus für zwei Spieler. Im Duo macht das Erforschen der Welten noch mehr Spaß, allerdings kommt man sich auch ständig in die Quere. Schon bei unserem Anspieltermin sprangen wir so oft aus Versehen auf den Rücken unseres Kameraden und aktivierten dadurch den Reitmodus oder verschluckten ihn aus Versehen, dass diese Momente keine unterhaltsamen Spinnereien, sondern vor allem nervig waren, gerade in engen Passagen. Durch den geringen Schwierigkeitsgrad hält sich der Schaden in Grenzen, wenn mal was schiefgeht, trotzdem würde ein wenig Feintuning dem Multiplayer noch guttun. Zudem dürfen wir leider nur lokal, aber nicht online zusammen ran – das sollte inzwischen eigentlich Standard sein. Aber egal ob zu zweit oder alleine, die prinzipiell hohe Qualität des Spiels bleibt evident. Auf weitere Elemente wie die Kostüme, mit denen sich Yoshi verkleiden kann, und etwaige andere Besonderheiten gehen wir in unserem Test ein, wenn *Yoshi's Crafted World* am 29. März erscheint. Und bis dahin ziehen wir uns zurück und basteln unseren eigenen Woll-Schnuffel! **Lukas Schmid**

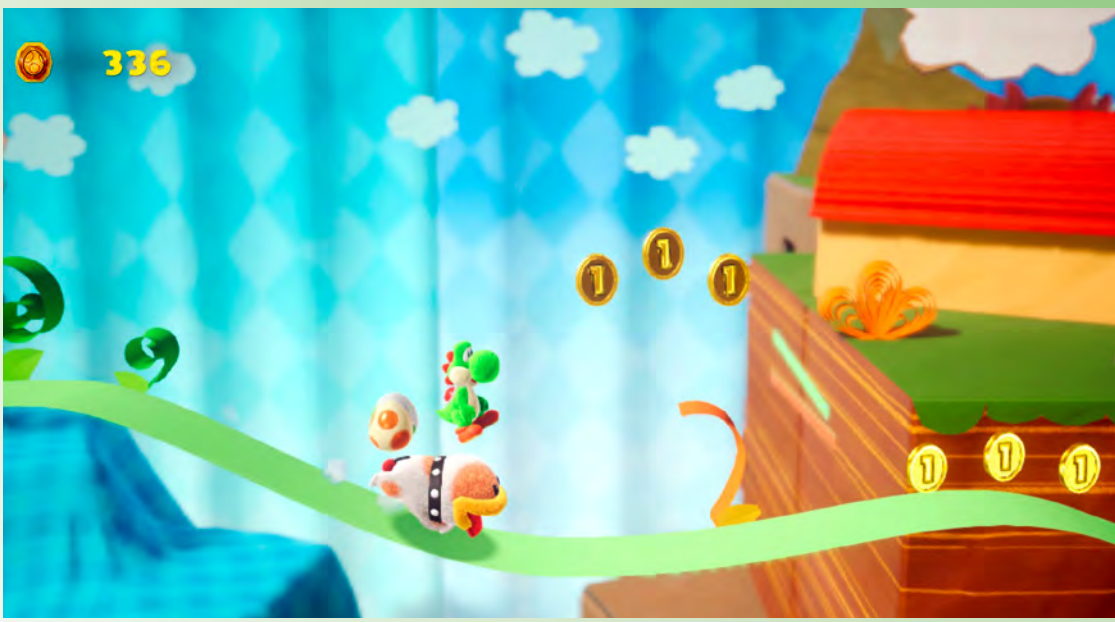
MEINUNG
Lukas Schmid

„*Yoshi*, abwechslungsreich wie eh und je und hübscher als jemals zuvor!"

Ich bin bekennender Yoshi-Fan – bei *Mario Kart* ist er aus Prinzip meine erste Wahl und auch seine eigenen Spiele schätze ich allesamt sehr. Insofern bin ich beruhigt, dass sein erster Switch-Ausflug da qualitativ dem bisherigen Anschein nach nicht zurücksteckt. Spielerisch scheint alles beim Alten, aber gut wie immer, und künstlerisch ist das Abenteuer wirklich absolut einmalig! Die Liebe, die in die Erschaffung der gebastelten Welten geflossen ist, ist zu jedem Zeitpunkt spürbar. Schade bloß, dass der Koop-Modus mich bisher nur bedingt überzeugen konnte. Zu zweit machen mir Jump & Runs eigentlich immer noch mehr Spaß, aber wenn man sich auch im fertigen Spiel ständig gegenseitig im Weg sein sollte, dann bleibe ich wohl doch lieber Solist.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	GoodFeel
Termin:	29. März 2019



Der zuckersüße Wauwau Schnuffel ist natürlich auch wieder mit dabei und hilft uns bei kniffligen Passagen dank seiner Talente weiter. So kann er sich etwa durch manche Böden graben und Gegner einfach im Vorbeigehen aus dem Weg räumen.

DRAGON QUEST BUILDERS 2

Rollenspiel Holt eure Abenteuer-Ausrüstung aus dem Schrank und poliert euer Werkzeug – schon im Sommer wird auf der Switch wieder fleißig gebaut!

Mit *Dragon Quest Builders* vereinte Square Enix 2016 auf der PS4 und 2018 auf der Switch das Survival- und Crafting-Spielkonzept von *Minecraft* mit den Rollenspielaspekten von *Dragon Quest*. Am 12. Juli folgt nun der Nachfolger zeitgleich für beide Konsolen und er wird in vielen Hinsichten noch eine ordentliche Schippe drauflegen.

Fleißige Helfer

Ebenso wie *Dragon Quest Builders* an die Handlung des ersten *Dragon Quest* angeknüpft hat, setzt *Dragon Quest Builders 2* die Ereignisse von *Dragon Quest II* fort. Ihr schlüpft erneut in die Rolle eines wahlweise männlichen oder weiblichen legendären Erbauers, der mit seinem Werkzeug allerhand Materialien sammeln und daraus Gebäude errichten und Gegenstände herstellen kann. Mit dieser Gabe stellt ihr euch einem bösen Kult entgegen, der die Zerstörung der Welt anstrebt. Wie im ersten Teil errichtet ihr dabei Siedlungen, erkundet verschiedene Inseln voller Monster und Rohstoffe und trefft auf diverse NPCs. Im Gegensatz zum Vorgänger können euch die Nebenfiguren diesmal aber tatkräftig unterstützen und gehen mit euch auf Erkundungsmission, legen Plantagen an und bewirtschaften sie oder errichten sogar selbstständig Gebäude für euch. Eine zentrale Rolle wird dabei der mysteriöse Junge Malroth spielen, den ihr früh im Abenteuer trefft und der euch vor allem in Kämpfen und beim Materialsammeln unter die Arme greift.

Zu den vielen Neuerungen in *Dragon Quest Builders 2* zählt auch die Möglichkeit, unter Wasser nach Rohstoffen und Schätzen zu suchen.

Toller, besser, mehr

Doch das ist nur die Spitze des Eisbergs an neuen Features. So könnt ihr in *Dragon Quest Builders 2* auch mit bis zu drei anderen Spielern lokal und online gemeinsam die Welt erforschen und den Bauhammer schwingen. Außerdem wird es zahlreiche neue Fortbewegungsmöglichkeiten wie Reittiere geben, ihr könnt diesmal auch unter Wasser nach wertvollem Material suchen, einige in der Welt verstreute Rätsel für Belohnungen lösen oder den sogenannten Builder Pencil verwenden. Mit Letzterem markiert ihr Bauten – auch von anderen Spielern – und erstellt eine Blaupause von ihnen, um sie einfach selbst nachbauen zu können. Praktisch!

Viktor Eippert

MEINUNG
Viktor Eippert

„*Builders 2* scheint all das zu bieten, was ich mir von einem Nachfolger gewünscht habe."

Weder mit *Minecraft* noch *Terraria* bin ich bisher wirklich warm geworden, obwohl ich mich an beiden schon versucht habe. *Dragon Quest Builders* habe ich hingegen echt gerne gespielt, da es mir im Gegensatz zu den anderen beiden Spielen stets ein klares Ziel vorgegeben hat, auf das ich zuarbeiten konnte. Außerdem passt der *Dragon Quest*-Look mit seinen ulkigen, stets gut gelaunten Monstern perfekt zu dem Blockdesign, das die Entwickler bei Square Enix unübersehbar von *Minecraft* adaptiert haben. *Dragon Quest Builders 2* scheint genau das zu erreichen, was ich mir von einem Nachfolger gewünscht habe: Es erweitert den spaßigen Spielkern mit zahlreichen Verbesserungen und Neuerungen, bietet willkommene Komfortfunktionen und geht einige Kritikpunkte des ersten Teils an. Besonders freut mich, dass man sich nun viel schneller durch die Welt bewegen können wird und dass NPCs in der Story-Kampagne auf viele verschiedene Arten beim Aufbau meiner Siedlung und Sammeln von Rohstoffen helfen können. Dadurch fühlt es sich ein wenig so an, als hätte ich wie in den *Dragon Quest*-Hauptspielen eine Heldenparty dabei. Auch wenn ich selbst nicht viel Zeit in den Bau selbst erdachter Schöpfungen stecken werde, bin ich schon gespannt, welche unglaublichen Kreationen sich die Community dieses Mal einfallen lässt.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix/Koei Tecmo
Termin:	12. Juli 2019

DRAGON QUEST XI S

STREITER DES SCHICKSALS – DEFINITIVE EDITION

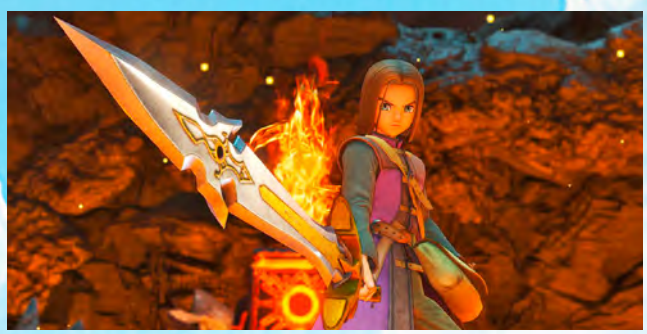
Rollenspiel Während westliche PC- und PS4-Spieler schon seit letztem September ihren Spaß mit *Dragon Quest XI* haben, müssen sich Switch-Besitzer noch bis Ende des Jahres gedulden. Doch die extra Wartezeit wird belohnt!

Obwohl *Dragon Quest XI* zu den ersten Spielen zählt, die überhaupt für Nintendo Switch angekündigt wurden (sogar noch bevor Nintendo die Switch erstmals der Öffentlichkeit präsentierte!), gab es jahrelang keine konkreten Infos über die Umsetzung von Squares traditionellem JRPG. Stattdessen erschien das elfte Fantasy-Abenteuer inzwischen schon für 3DS (nur in Japan), PS4 und PC. Nun wurde das lange Schweigen endlich gebrochen und neben konkreten Infos wurden auch Spielszenen von der Switch-Umsetzung gezeigt. Ende 2019, also etwas mehr als ein Jahr nach der Veröffentlichung für PS4 und PC im Westen, sollen nun auch Switch-Spieler das riesige Abenteuer rund um den auserwählten Lichtbringer erleben, und zwar anhand einer aufgemotzten Definitive Edition des Spiels. Denn als Entschädigung für die lange Wartezeit trumpft die Switch-Version mit zahlreichen zusätzlichen Inhalten und anderen Vorteilen auf, die laut aktueller Aussage von Square Enix womöglich nicht ihren Weg in die anderen Fassungen finden werden.

Tolle Abenteuerreise

Dabei mangelt es *Dragon Quest XI* schon in der Ursprungsfassung keinesfalls an Umfang oder toll gemachten Spielsystemen, ganz im Gegenteil. Im neuesten Teil der bald 33 Jahre alten Rollenspielserie brecht ihr mit eurem Protagonisten auf eine epische Abenteuerreise auf, deren drei spannende Akte euch etwa 100 Stunden beschäftigen. Zwar kommt das Spiel etwas langsam in Fahrt, doch dafür begeistert *Dragon Quest XI* umso mehr mit seiner wunderschön gemachten Spielwelt Erdrea, die im Verlauf der Handlung einige Veränderungen durchmacht. Insbesondere die zahlreichen, sehr verschiedenen und ausufernden Städte und Dörfer erreichen einen neuen Höhepunkt für *Dragon Quest*-Verhältnisse und tragen maßgeblich zur guten Atmosphäre bei, zumal die Ortschaften allesamt mit vielen NPCs belebt sind.

Natürlich schart ihr serientypisch wieder eine illustre Gruppe an Charakteren um euren Heroen, die nicht nur allesamt Vorzüge in den rundenbasierten Kämpfen mit sich bringen, son-



In *Dragon Quest XI* übernehmt ihr die Rolle des hier abgebildeten Lichtbringers, der sich seinem Schicksal stellen und die Welt vor dem Böse beschützen muss.

Eine der Besonderheiten der Definitive Edition für Switch ist die 16-Bit-Ansicht, zu der ihr jederzeit im Spielverlauf wechseln könnte. Super für Nostalgiker!

Auf eurem Abenteuer besucht ihr zahlreiche, teilweise sehr imposante Städte, die dank vieler NPCs in den Straßen und Häusern belebt wirken.

In großen Arealen könnt ihr euer Pferd zu euch rufen und die Welt im Galopp erforschen. In Dungeons lassen sich sogar manche Monster als Transportmittel nutzen.

dern auch abseits der Gefechte einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Denn das Spiel nimmt sich ausreichend Zeit, um die jeweiligen Motivationen und Charakterzüge eurer Begleiter glaubwürdig darzulegen und gut in die Haupthandlung einzuflechten. Dadurch wachsen einem die charmanten Figuren während des langen Abenteuers richtig ans Herz.

Traditionell gut

Spielmechanisch setzt *Dragon Quest XI* auf etablierte Serientugenden, wobei das Rollenspiel deutlich von der zugrunde liegenden Unreal Engine 4 profitiert. Denn im Vergleich zu bisherigen Serienteilen durchstreift ihr diesmal deutlich weitläufigere Gebiete, in denen sich die typisch-heiteren *Dragon Quest*-Monster gut erkennbar tummeln. Das ermöglicht euch einerseits, ungewollte Kämpfe einfach zu umgehen oder mit einem gezielten Hieb eures Schwerts auf nichts ahnende Widersacher einen Überraschungsangriff auszulösen, wodurch die Gegner bereits vor Kampfbeginn etwas Schaden erleiden. Darüber hinaus könnt ihr die weiten Felder der Spielwelt auf dem Rücken eines Pferdes und stellenweise auch einiger Monster erkunden.

Eine Besonderheit von *Dragon Quest XI* sind die Campingplätze, auf die ihr regelmäßig auf eurer Reise stoßt. Wenn ihr dort ein Lager aufschlagt, könnt ihr mit euren Kameraden plaudern, bei einem reisenden Händler hilfreiche Waren kaufen und vor allem mit der Pfiffigen Schmiede Hunderte von nützlichen Ausrüstungsgegenständen herstellen. Crafting gab es zwar schon in früheren Ablegern der Reihe, dieses Mal kommt jedoch ein ziemlich spaßiges und relativ umfangreiches Minispiel zum Einsatz. Darin müsst ihr euren zur Verfügung stehenden Fokus taktisch gut einteilen, um durch Einsatz diverser Schmiedefähigkeiten eine möglichst hochwertige Version des hergestellten Gegenstands zu erhalten. Denn je höher die Gütestufe, desto bessere Statuswerte hat das Schwert, der Schild, die Rüstung und so weiter.

Switch-Spieler im Vorteil

Wie eingangs erwähnt, wird die *Definitive Edition* von *Dragon Quest XI* auf Switch mit einigen Besonderheiten aufwarten. Einer der am häufigsten von Fans genannte Kritikpunkt von *Dragon Quest XI* ist der Verzicht auf eine orchestrale Musikuntermalung. Stattdessen müssen sich Spieler bisher mit MIDI-Klängen zufriedengeben. In der Switch-Fassung könnt ihr euch hingegen in Kämpfen und beim Erkunden der Spielwelt auf Orchestermusik freuen. Darüber hinaus wird neben der englischen Tonspur auch eine japanische zur Wahl stehen. Nostalgiker freuen sich derweil garantiert über den 16-Bit-Modus, der das komplette Spiel wie zu SNES-Zeiten aussehen lässt. Die Entwickler versprechen, dass man sogar jederzeit zwischen der schicken HD-Optik und dem Retro-Look wechseln kann. Und zu guter Letzt wird es komplett neue Handlungsstränge geben, die mehr Details über jedes Mitglied der Heldenparty preisgeben. Einzig technisch wird die Switch-Version nicht mit denen für PS4 und PC mithalten können, so viel ist bereits in den kürzlich veröffentlichten Szenen klar zu sehen. Doch das sollte Rollenspiel-Liebhaber nicht davon abhalten, sich Ende 2019 gut vorzumerken, wenn *Dragon Quest XI* nach all den Jahren endlich für Switch erscheint!

Viktor Eippert

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ich wünschte, ich hätte vor zwei Monaten von der *Definitive Edition* gewusst."

Ich bin ein wenig hin- und hergerissen, was die *Definitive Edition* auf Switch betrifft. Auf der einen Seite habe ich *Dragon Quest XI* erst Ende Januar auf der PS4 komplett durchgespielt und bin etwas enttäuscht, dass ich nun ganz offenbar über 100 Stunden in die nicht beste Fassung des Spiels investiert habe. Auf der anderen Seite war *Dragon Quest XI* auch ohne die zusätzlichen Inhalte eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre und ich hatte unglaublich viel Spaß dabei, mit dem Lichtbringer und seinen treuen Freunden die interessante Welt von Erdrea zu erkunden und der ereignisreichen Handlung zu folgen. Ob ich nur ein Jahr später noch mal das Schwert des Lichts schwingen werde und Erdrea auf der Switch ein zweites Mal vor der Bedrohung des Bösen rette? Gut genug für einen zweiten Durchlauf ist *Dragon Quest XI* in meinen Augen schon. Doch auf der anderen Seite stehen noch weitere Switch-Highlights wie *Pokémon Schwert* und *Schild* oder *Zelda: Link's Awakening* an, die in diesem Zeitraum um meine Aufmerksamkeit buhlen werden.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Termin:	Ende 2019

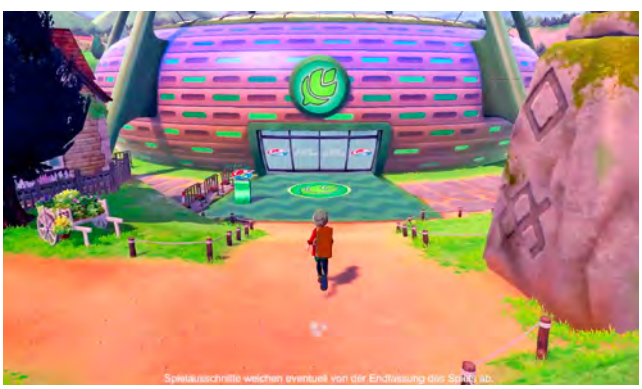
Die Kämpfe gegen die putzigen *Dragon Quest*-Monster sind serientypisch auch im elften Teil wieder rundenbasiert.

POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD

Rollenspiel Die achte Generation der Pokémon-Rollenspiele der Hauptreihe erscheinen Ende 2019 für die Nintendo Switch: *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild*. Wir haben alle Infos.

261 Tage: So lange mussten sich *Pokémon*-Fans in Geduld üben. Am 12. Juni 2018 kündigte The Pokémon Company im Rahmen der E3-Nintendo-Direct erstmals die achte Generation der *Pokémon*-Rollenspiele, üblicherweise auch *Pokémon*-„Hauptspiele“ genannt, für die Nintendo Switch an. 2019 soll es so weit sein, so damals die vage Angabe. Nun wissen wir nach einer kurzen Pokémon-Direct Ende Februar des aktuellen Jahres deutlich mehr: *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild*, so die etwas ungewöhnlichen Titel der Games, erscheinen Ende 2019, was bei *Pokémon*-Spielen üblicherweise November bedeutet. Im Gegensatz zur allerersten Generation *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau* hierzulande übrigens nicht mehr mit weit über zwei Jahren Verspätung, sondern weltweit gleichzeitig. Es hat sich in einem knappen Vier-

Solch stimmungsvolle und zugleich auch eindrucksvolle Gegenden sollen den Reiz der neuen Galar-Region ausmachen, die Großbritannien als reales Vorbild hat.



Wie in der Serie üblich, schlagt ihr euch auch in *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild* durch mehreren Arenen, die ihr überall in der Spielwelt verteilt entdeckt.

teljahrhundert *Pokémon*-Spiele also durchaus was getan.

Was ist neu?

Gilt das auch für den Spielinhalt von *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild*? Nun, teilweise. Mit der Galar-Region erwartet euch wieder einmal ein ganz neues Gebiet. Nintendo selbst preist die Vielseitigkeit der Region an, die mit idyllischen Dorflandschaften, modernen Städten, dichten Wäldern, schneebedeckten Bergen, weiten Ebenen und vielem mehr spannend und beeindruckend sein soll. Neue Taschenmonster werden in den Games ihren erstmaligen Auftritt feiern, bisher wurden allerdings nur die drei neuen Starter-Monsterchen gezeigt, und zwar in ihrer Basis-Evolutionsstufe. Chimpep vom Typ Pflanze ist ein aufgewecktes knuffiges Äffchen, Hopplo, Typ Feuer, ist ein flinker Hase und Memmeon stellt eine Wasserechse dar – vom Typ Wasser logischerweise. Gleich bleibt hingegen das gewohnte Spielziel, denn auch bei *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild* müsst ihr alle Arenen meistern und der Pokémon-Champ werden. Apropos Arenen: Dem Trailer nach zu urteilen, weisen diese nun eine gewisse optische Ähnlichkeit zu einerseits realen Fußball-Stadien wie der Allianz-Arena, anderseits zu denen aus *Pokémon Stadium* für das Nintendo 64.

Trailer-Geheimnisse

Die erste Präsentation der neuen *Pokémon*-Hauptspiele verrät bei genauem Hinsehen aber noch deutlich mehr. Zunächst einmal sehen die gezeigten Spielszenen für ein Taschenmonster-Game schon ganz grundsätzlich so gut aus wie nie zuvor. Heißt: *Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!* waren schon hübsch, die neuen Spiele setzen aber hinsichtlich Detailgrad und reizvoller Anmutung noch mal einen obendrauf und dürften die am besten aussehenden Teile der Rollenspiel-Hauptreihe werden. Offensichtlich gestrichen wurden Neuerungen aus den *Let's Go!*-Titeln bezüglich wilder Taschenmonster. Diese besiedeln nicht mehr offen erkennbar die Oberwelt, sondern verstecken sich nun wieder für das spielerische Auge unsichtbar in Wiesen, Höhlen und an den anderen üblichen Orten. Der Trailer zeigt zudem, dass wohl die Kämpfe gegen wilde Pokémon zurück sind, nachdem sie in den *Let's Go*-Spielen die absolute Ausnahme waren und sich auf seltene Ausnahmen wie legendäre Pokémon beschränkt haben. Scheinbar ist auch das Partner-Feature von letztem Jahr passé.

Inwiefern weitere Features der *Let's Go!*-Titel nicht in *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild* vertreten sind, ist derzeit noch unklar. Trotz der Vermarktung von *Let's Go!* als „echte *Pokémon*-Hauptspiele" scheinen die Switch-Neuauflagen der ersten Taschenmonster-Generation sich nun doch als eine Art „Hauptreihen-Spinoff" zu entpuppen. Das würde zumindest erklären, wieso die genannten Features aus *Let's Go!* dem ersten Bildmaterial nach nicht in der achten Generation zu finden sind.

In *Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!* bevölkerten wilde Taschenmonster noch die Oberwelt der Kanto-Region, in der Galar-Region scheint das nicht der Fall zu sein.

Stück für Stück

The Pokémon Company hat übrigens noch viele weitere spannende Titel für 2019 in petto, so die Aussage dieser kurzen Nintendo Direct. Darauf sind wir zwar auch schon gespannt, das Jahreshighlight für Taschenmonster-Fans dürfte aber vermutlich der Release von *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild* Ende des Jahres sein. Typischerweise wird das Marketing bis dahin nach und nach zu Höchstform auflaufen und immer wieder neue Details preisgeben, um eine erwartungsvolle Stimmung unter den Spielern aufzubauen. Wir bleiben daher natürlich weiterhin am Thema dran und können euch hoffentlich schon bald mehr berichten. Um es mit den Worten eines bereits im April in Rente gehenden Nintendo-of-America-Chefs zu sagen: „Our bodies are ready!", und zwar für jede Menge *Pokémon*-Action im Jahr 2019.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

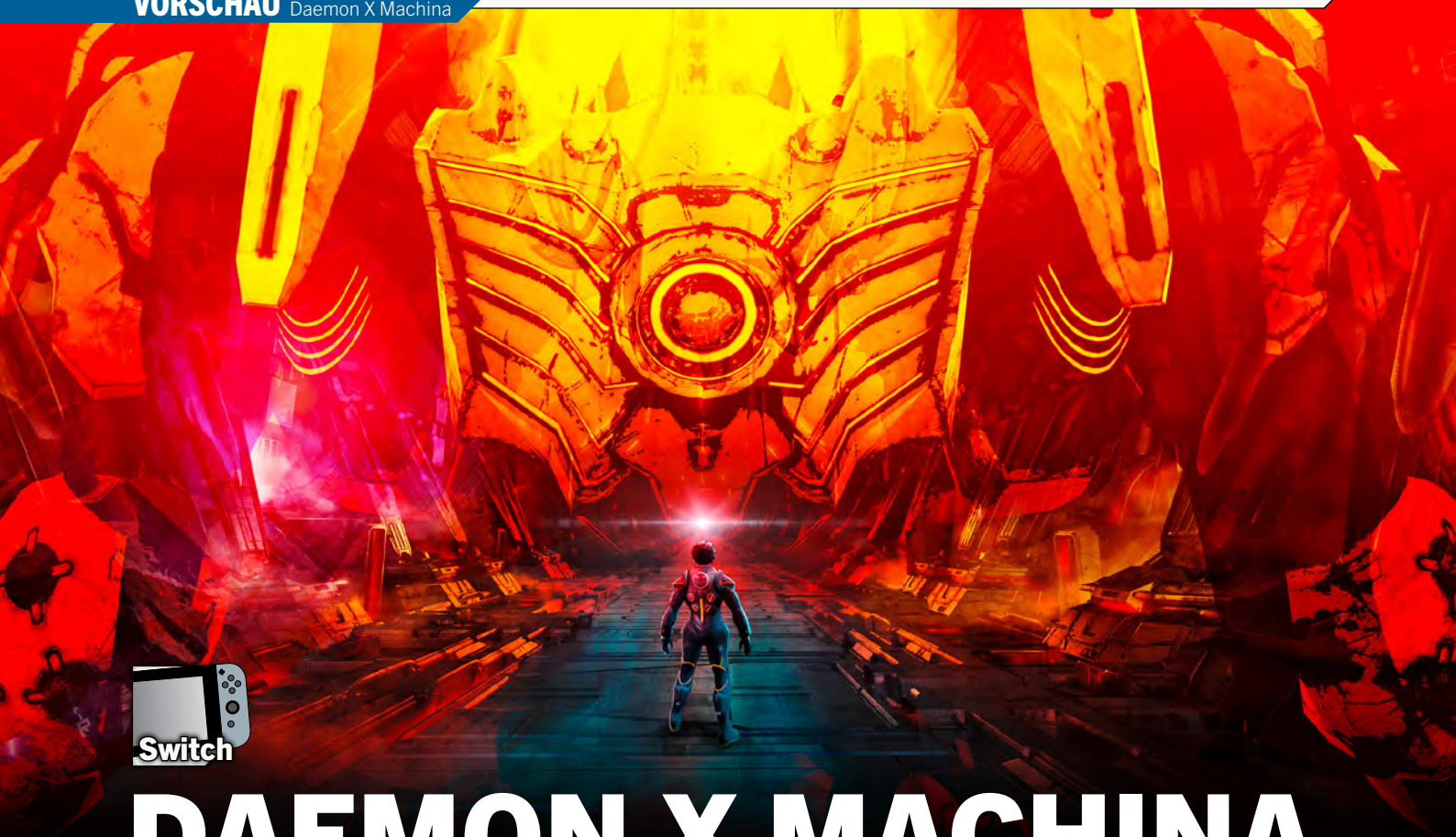
„Evolution statt Revolution, aber die neuen Titel sind dennoch vielversprechend."

Nun, da haben wir sie endlich zu Gesicht bekommen, die neuen *Pokémon*-Spiele der achten Generation. Und zwar nicht ganz zufällig am 27. Februar, denn an diesem Datum feiern Nintendo und The Pokémon Company alljährlich den Pokémon-Day. Am 27. Februar 1996 erschienen nämlich in Japan die ersten *Pokémon*-Games *Rot* und *Grün*, hierzulande erst Ende 1999 als *Rot* und *Blau* veröffentlicht. Ich bin im Vorfeld schon länger davon ausgegangen, dass die Unternehmen diese Gelegenheit nutzen werden, um die neuen Hauptspiele vorzustellen. Ob ich überrascht bin? Nicht wirklich. Auch *Pokémon Schwert* und *Pokémon Schild* scheinen wieder eher das Produkt einer gemächlichen Evolution als einer radikalen Revolution zu werden. Wobei wir natürlich momentan einfach vieles noch nicht wissen, das bisher Gezeigte deutet aber zumindest stark darauf hin. Dass wohl einige Features wie die wilden Taschenmonster in der Oberwelt und das Partner-Pokémon passé zu sein scheinen, finde ich recht schade. Umso knuffiger muten dafür die neuen Starter-Pokémon an, ich kann mich gar nicht entscheiden, welches ich wählen soll, sind sie doch alle drei herzallerliebst. Das scheint also eine ähnlich schwierige Entscheidung zu werden wie schon vor 20 Jahren, als ich am Weihnachtsabend 1999 als damals Achtjähriger eine Wahl zwischen Bisasam, Glumanda und Schiggy fällen musste.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Termin:	Ende 2019

Dieses mysteriöse Muster offenbart schon der erste Trailer zu den neuen *Pokémon*-Spielen. Was wohl dahinter steckt?



Switch

DAEMON X MACHINA

Action Bis *Daemon X Machina* im Sommer erscheint, wollen die Entwickler noch Feintuning betreiben. Wir haben uns die kürzlich veröffentlichte Demo genau angeschaut.

Stellt euch vor, morgen kracht der Mond auf unseren Planeten Erde. Was denkt ihr, würde daraufhin passieren? Ganz klar, die vom Menschen geschaffene künstliche Intelligenz würde Maschinen und Waffensysteme übernehmen und in den Kampf gegen die Menschen ziehen. Logisch, oder? In *Daemon X Machina* auf jeden Fall! Nach der Kollision des Mondes mit dem fiktiven Planeten des Spiels hetzt eine spezielle Energie nämlich die KI gegen die Menschheit auf. Die Outers stellen sich den außer Kontrolle geratenen Robotern, Panzern, Geschützen und anderen intelligenten Waffen mutig in den Weg und verteidigen wichtige Standorte, ihr schlüpft dabei selbst in die Rolle eines Outers. Weil Menschen aber den mächtigen Gegnern kaum etwas entgegenzusetzen haben und vor allem viel zu anfällig für Angriffe sind, schwingt ihr euch in einen angriffsstarken Mecha-Roboter, Arsenal genannt. Diese Roboter- Anzüge verfügen neben einer soliden Panzerung über zahlreiche Waffen sowie Flugfähigkeiten, sodass ihr im Kampf gegen die unzähligen feindlich gesinnten Maschinen zumindest eine Chance habt.

Charaktererstellung

Euer Abenteuer startet und endet stets im Hangar, wo ihr verschiedene Dinge tun könnt, beispielsweise das Aussehen eurer Spielfigur, also des Outers, anzupassen. Die Möglichkeiten gehen zwar nicht so sehr ins Detail wie bei einem *Sims*-Game, ihr habt aber dennoch zahlreiche Optionen zur Verfügung. So kreiert ihr eure Figur durch die freie

Zu Spielbeginn und jederzeit im Labor des Hangars habt ihr die Möglichkeit, eure Spielfigur optisch nach euren Wünschen anzupassen, zum Beispiel die Haarfarbe.

Im Hangar steht euer Kampfanzug, der sogenannte Arsenal, eindrucksvoll für den Einsatz bereit. Hier könnt ihr euch als Outer frei durch den Raum bewegen.

Auswahl aus verschiedenen Gesichtsformen, Frisuren und Haarfarben, Narben, Kosmetik und weiteren Kategorien. Außerdem sucht ihr euch das Geschlecht aus und könnt euren Kampfanzug farblich anpassen, nicht zu verwechseln mit dem Arsenal, der ja im Grunde auch ein (überdimensionaler) Kampfanzug ist.

Missionen und Kämpfe

Im Hangar wählt ihr zudem Missionen aus, nehmt sie an und stürzt euch ins Gefecht; der Hangar ist daher sozusagen eure Gefechtszentrale, um einen militärischen Begriff zu verwenden. Das ist durchaus angebracht, denn mit militärischer Effizienz und Planung geht ihr auch die Missionen an. So geht euer Auftraggeber in einem Briefing vor jedem Einsatz zunächst die wichtigsten Punkte mit euch durch und ordnet die Auftragsziele an, bei Erfolg werdet ihr nach Abschluss der Mission mit Credits belohnt, die ihr wiederum in Arsenal und Outer investieren könnt, dazu später noch mehr. Bei den Prototyp-Missionen der Demo von *Daemon X Machina* stürzt ihr euch dann immer mit computergesteuerten kooperativen Mitspielern ins Gefecht, im fertigen Spiel ist das im lokalen Koop auch mit menschlichen Mitstreitern möglich. Nachdem ihr in der ersten Prototyp-Mission zunächst die Steuerung und die grundsätzliche Funktionsweise des Spiels sowie der Gefechte vermittelt bekommt, wendet ihr euer nun erlerntes Wissen in drei weiteren Missionen an. Diese zeigen das Kern-Gameplay des fertigen Spiels und geben euch zugleich schon einen ganz guten Eindruck dessen, was euch später an Missionsvielfalt wohl erwarten wird. Eure Aufgabe besteht beispielweise aus dem Ausschalten bestimmter Gegner, der Verteidigung eines besonders wichtigen Gebäudes, dem Säubern eines Areals oder der Zerstörung eines gigantischen Bossgegners.

Um diese Ziele zu erreichen, müsst ihr kämpfen. Der Arsenal verfügt zu diesem Zweck über die Fähigkeiten zu fliegen und zu boosten, dabei müsst ihr auf euren Energieverbrauch achten, die Energie für diese Fähigkeiten regeneriert aber automatisch. Für die Lebensenergie gilt das jedoch nicht, denn diese könnt ihr nur an bestimmten Stellen wieder aufladen. Das Standardgewehr verfügt über reichlich Munition, schießt aber nach einer gewissen Zeit des Dauerfeuers immer langsamer, Raketen hingegen habt ihr grundsätzlich nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung; sind sie verbraucht, müsst ihr erst wieder neue einsammeln. Glücklicherweise hinterlassen zerstörte Gegner gelegentlich Raketen und Munition sowie auch andere nützliche Gegenstände. Zusätzlich könnt ihr herumliegende Gegenstände wie Autos oder Fässer aufheben und als Wurfgeschoss nutzen. Solange ihr euch im Arsenal befindet, steckt ihr einiges an Schaden ein, bis eure Lebensenergie verbraucht ist; verlasst ihr den Mecha-Roboter und streift als Outer umher, geht ihr wesentlich schneller K. o. Gegner müsst ihr übrigens nicht exakt treffen, um ihnen Schaden zuzufügen, neben den automatisch zielenden Raketen genügt es auch bei den anderen Waffen, lediglich in die Nähe der Widersacher zu schießen. Ein weißer Quader umrahmt die Gegner und wird rot, sobald die automatische Anvisierung der Waffe das Gegenüber erfasst hat. Schießt ihr nun in diese Richtung, trefft ihr auch.

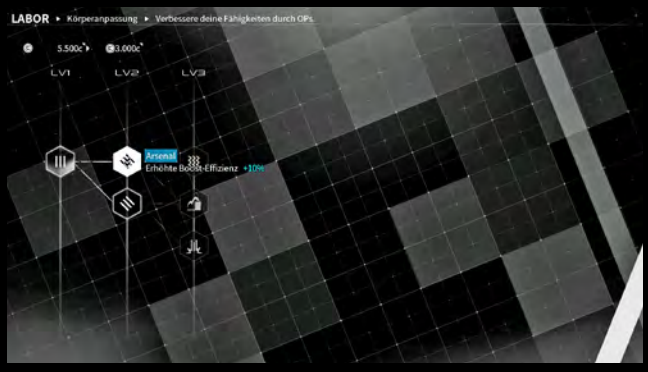
Herumliegende Objekte wie Autos oder Fässer dienen euch im Gefecht als wirkungsvolles Wurfgeschoss. Besonders nützlich, wenn die Munition alle ist.

Den weißen Quader um einen Gegner herum müsst ihr anvisieren und treffen, um den Widersacher zu erwischen. Genaueres Zielen ist nicht notwendig.

Chaotische Zustände

Die automatische Anvisierung mag zunächst etwas zu hilfreich erscheinen, aber keine Sorge: *Daemon X Machina* ist trotzdem anspruchsvoll. Wo nämlich diese Automatik das Gameplay erleichtert, wird es durch das Chaos in den Gefechten wieder mehr als wettgemacht. Die Gegner sind nicht nur zahlreich, einige von ihnen sind auch besonders stark, schnell oder groß und ständig taucht eine neue Welle von feindlich gesinnten Maschinen am anderen Ende des zu verteidigenden oder zu säubernden Areals auf. Ganz zu schweigen vom schon in der Demo sehr anspruchsvollen Bossgegner der vierten Prototyp-Mission, der erahnen lässt, wie es um diese Gegner im fertigen Spiel

Auf der Karte türkisgrün markierte Energietanks heilen euren Arsenal und gewähren für kurze Zeit Schutz vor Angriffen.



Im Labor des Hangars verbessert ihr mit einem simplen Interface die Fähigkeiten und Statuswerte eurer Spielfigur sowie eures Kampfanzugs.

bestellt sein wird. Zur Hektik und zu einer gewissen Unübersichtlichkeit der Gefechte trägt auch die rockige, schnelle Musik bei, die euch unterbewusst beim Spielen antreibt und den Adrenalin-Grundpegel schon mal erhöht, während die vielen schießwütigen Gegner ihn weiter in die Höhe treiben. In diesem Chaos müsst ihr unbedingt einen kühlen Kopf bewahren, die Kommunikation mit euren Team-Kollegen nicht vernachlässigen, eure Missionsziele stets im Auge behalten und effizient verfolgen. Nur so meistert ihr die Kämpfe mit Bravour und erhaltet am Ende die wohlverdiente Credit-Belohnung.

Das Labor

Die Credits sind nicht nur hart verdient, sie sind auch sehr nützlich. Im Hangar nämlich investiert ihr das Spielgeld im Labor in Outer und Arsenal in Form von Verbesserungen durch Operationen. Das verändert bei manchen Aufbesserungen das Aussehen eurer Spielfigur und steigert beispielsweise Kategorien wie Geschwindigkeit, Ausdauer oder Kampfkraft – alles also wirklich nützlich für die Gefechte! Was ihr mit den Credits abgesehen davon im fertigen Spiel noch so anstellen könnt, ist derzeit noch nicht klar, denn in der Demo-Version von *Daemon X Machina* beschränken sich die Möglichkeiten auf das Labor. Aber auch schon dort könnt ihr einiges an Geld loswerden. Im finalen *Daemon X Machina*, davon gehen wir aus, investiert ihr die Credits bestimmt auch in weitere Arsenals.

Kluge Technik

Technisch schaut die Demo von *Daemon X Machina* ziemlich hübsch aus, das dürfte also mit hoher Wahrscheinlichkeit auch für das fertige Spiel gelten. Der Cel-Shading-Look der Spielwelt erinnert in gewissem Maße an *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, wenn auch die futuristische Thematik natürlich eine gänzlich andere ist. Es scheint, als wäre Cel-Shading eine gut geeignete Möglichkeit, über die Hardware-Limitationen der Hybrid-Konsole hinaus eine ansprechende Grafik auf den Bildschirm zu zaubern. Auch die Bildwiederholrate der Demo gibt keinen offensichtlichen Grund zur Beanstandung und liegt augenscheinlich konstant bei etwa 30 Bildern pro Sekunde. Natürlich wären 60 FPS schöner, angesichts der vielen Action des Spielgeschehens bei den Gefechten gehen aber auch 30 Bilder pro Sekunden wirklich in Ordnung. Und bevor die Frage aufkommt oder unbeantwortet bleibt: *Dae-*

MEINUNG
Viktor Eippert

„Meine Aufmerksamkeit hat *Daemon X Machina* jetzt."

In den 90ern und 2000ern waren Mech-Spiele wie die *Armored Core*-Titel, die *Mechwarrior*-Reihe, *Zone of the Enders* oder *Front Mission 3* & *4* noch richtig verbreitet, doch danach wurde das Genre gefühlt schlagartig unpopulär. Ich fand das immer schade, da ich die Prämisse von brachialen Kämpfen mit Riesenrobotern sehr spannend finde. Ein gut gemachtes Mech-Spiel vermittelt ein tolles Mittendrin-Gefühl, zumal es einfach etwas ganz anderes ist, ob man einen Soldaten verkörpert oder einen großen, mächtigen Kampfroboter. Entsprechend hatte ich bereits viel Freude daran, auf der Wii U in *Xenoblade Chronicles X* (eine Switch-Umsetzung wäre übrigens schön) mit den Skells die weitläufige Spielwelt zu erforschen und mich mit großen Bestien anzulegen. Basierend auf der Demo von *Daemon X Machina* kann die Spielwelt bisher zwar nicht mit der von *Xenoblade Chronicles X* mithalten, dafür hatte ich aber reichlich Spaß in den Kämpfen. Speziell die Auseinandersetzungen mit der gigantischen Kolossal-AI der vierten Mission, gegen die der eigene Mech wie ein Zwerg anmutet, macht audiovisuell und spielerisch einiges her. Jetzt müssen die Entwickler mit der fertigen Version im Sommer noch beweisen, dass in puncto Abwechslung und Langzeitmotivation viel geboten wird, denn ohne wird es *Daemon X Machina* schwer haben, einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen.

Das fertige Spiel wird mehrere gigantische und besonders widerstandsfähige Bossgegner beinhalten, einen davon gibt es auch schon in der Demo zu sehen.

Bevor ihr einen Einsatz annehmt und euch ins chaotische Gefecht stürzt, geht euer Auftraggeber zunächst die Einsatzplanung mit euch durch. Aufpassen!

Euer Arsenal verfügt über viele mächtige Fähigkeiten wie Fliegen und Boosten, zudem über verschiedene Schusswaffen sowie zielsuchende Raketen.

mon X Machina nutzt recht intensiv Unschärfeeffekte in der Umgebung und im Hintergrund, um die niedriger aufgelösten Objekte in der Entfernung etwas zu vertuschen. Das ist durchaus eine gute Methode, um Rechenleistung bei Objekten zu sparen, die ohnehin nicht im Fokus des Spielerauges liegen, und somit die Bildwiederholrate konstant zu halten. Auch diese Gemeinsamkeit teilt sich *Daemon X Machina* also mit *Zelda: Breath of the Wild*, in dem diese Technik ebenso Einsatz findet. Mit Marvelous! und First Studio werkeln zwar ganz andere Teams an dem in unseren Breitengraden von Nintendo vertriebenen Actionspiel, möglicherweise haben sich die Entwickler aber vom großen Switch-Release-Game *Breath of the Wild* inspirieren lassen, was die technische Umsetzung eines dreidimensionalen Spiels mit weitläufigen Arealen auf der Hybrid-Konsole angeht.

Demo speziale

Was gibt es sonst noch Spannendes zu *Daemon X Machina* in seiner Demo-Fassung zu sagen? Nun, zunächst einmal sei an dieser Stelle noch ausdrücklich erwähnt, dass all das Vorangegangene auf den Spieleindrücken der Demo mit ihren vier Prototyp-Missionen beruht. Producer Kenichiro Tsukuda, bekannt für seine *Armored Core*-Serie, hat bei der Vorstellung in der letzten Nintendo Direct vom Februar die Spieler sogar um Feedback zur Demo gebeten, um das Spiel bis zum Release im Sommer 2019 noch weiter zu optimieren. Einige Spieler der Demo-Version erhalten zu diesem Zweck eine E-Mail mit einer kurzen Umfrage. Das ist einerseits interessant, denn viel Zeit bleibt den Entwicklern ja bis zum Release nicht mehr wirklich, um anhand des Spieler-Feedbacks wirklich grundlegend etwas an der Spielmechanik zu ändern. Immerhin zeigt die Demo, dass sich das Spiel schon in einem fast veröffentlichungsreifen Zustand befindet. Andererseits ist es aber natürlich erfreulich, dass die Spielerschaft ernst genommen und eingebunden wird. Und vor allem können sich deshalb auch einfach noch Aspekte des Spiels bis zum finalen Release ändern – wenn auch nicht mehr substanziell, ohne eine weitere Verschiebung zu riskieren. Immerhin sollte *Daemon X Machina* ursprünglich bereits im Frühjahr 2019 erscheinen, nun wurde der Release bereits um eine Jahreszeit nach hinten verschoben.

Vielleicht also schrauben die Entwickler noch etwas an der automatischen Anvisierung oder am Energieverbrauch beim Boosten, die grundsätzlichen Möglichkeiten des Spiels sehen wir dank der Demo aber bereits vor uns. Und was wir bisher zu Gesicht bekommen, finden wir gut, sodass wir derzeit keine ernsthaften Gedanken hegen, dass *Daemon X Machina* ein schlechtes Spiel werden könnte. In jedem Fall bedient das Spiel auf der Switch einen recht engen Subgenre-Bereich, der auf der Hybrid-Konsole bisher nicht wirklich vertreten ist. Und allein für diese Leistung kann man *Daemon X Machina* auf Grundlage der Demo durchaus schon mal eine kleine Handvoll Vorschusslorbeeren gönnen.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

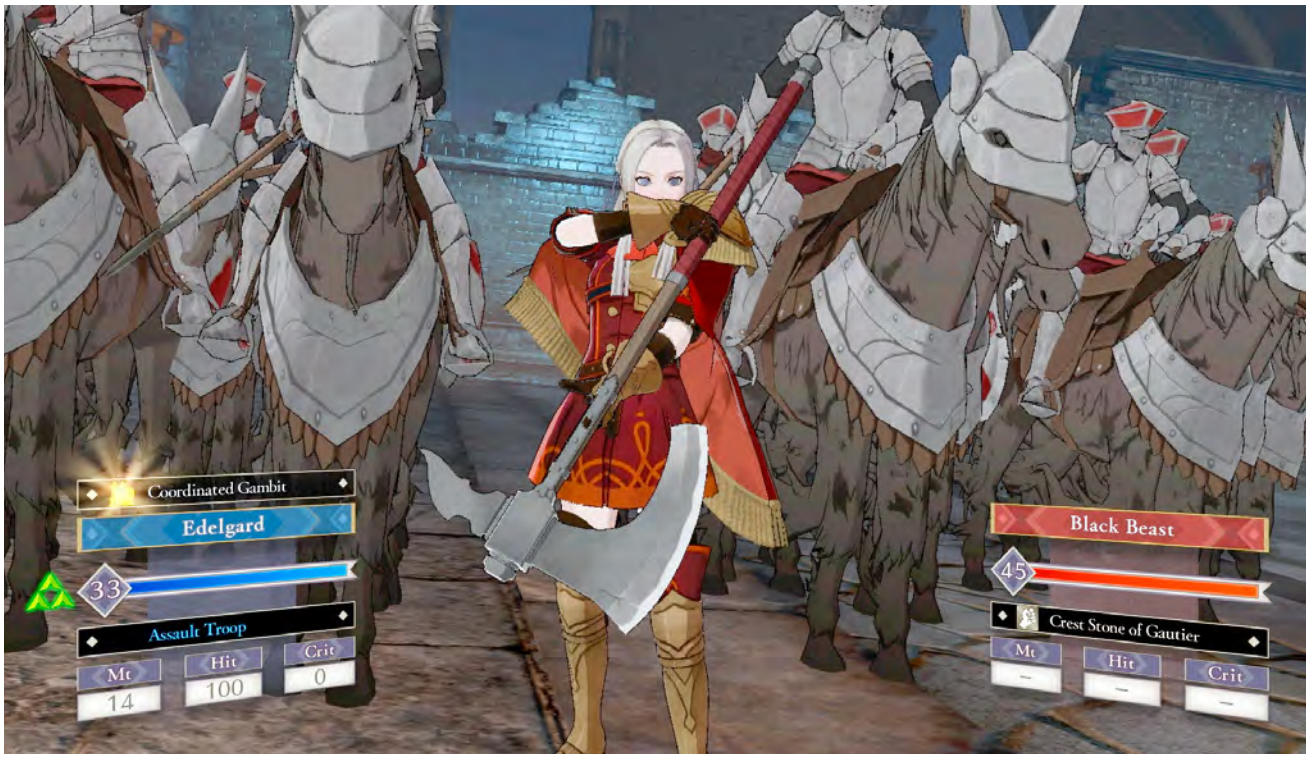
„Ich bin erfreut über die umfangreiche Demo und meine bisherigen Spieleindrücke."

Ich finde es ja sehr löblich, wenn Entwickler die Arbeit investieren, bereits einige Zeit vor Release eines Spiels eine umfangreiche Demo-Version ihres Titels zu veröffentlichen. So kann ich mir nicht nur für berufliche Zwecke einen umfassenden Eindruck verschaffen, ohne zum Entwickler reisen zu müssen, auch mein privates spielerisches Interesse kann ich schon einmal ausloten. Meiner Meinung nach können sich andere Branchenkollegen da durchaus mal ein Beispiel an Marvelous! und First Studio nehmen, die mit den Prototyp-Missionen einen wirklich umfangreichen Einblick in *Daemon X Machina* gewähren. Dass sie sogar Feedback der Spieler per Umfrage einholen und verarbeiten, ist eigentlich schon ein kleines Sahnehäubchen auf der ganzen Sache. Jetzt weiß ich nämlich zum Beispiel bereits, dass das actionreiche Gameplay volle Konzentration benötigt, dann aber auch meist zum Erfolg führt, dass das Spiel mittelmäßig schwer bis anspruchsvoll zu sein scheint und dass die Musik leider nicht so mein Fall ist. Zumindest wird sie aber von den Sounds der kämpferischen Auseinandersetzungen übertönt, also ist das zu verkraften. Besonders gespannt bin ich, was sich am Gameplay durch das Spieler-Feedback noch ändert.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Marvelous!/First Studio
Termin:	Sommer 2019

Verlasst ihr den Arsenal und streift als Outer umher, seid ihr besonders anfällig für Angriffe und haltet nicht viel aus.



FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Strategie Der Kampf um den Kontinent Fódlan wird nicht nur auf dem Schlachtfeld bestritten, sondern auch im Klassenzimmer.

Switch

Die schlechte Nachricht vorweg: Aus der bisher angepeilten Veröffentlichung diesen Frühling wurde nichts, denn die Entwickler bei Intelligent Systems und Koei Tecmo benötigen mehr Zeit, um *Fire Emblem: Three Houses* möglichst gut zu machen. Daher müssen sich Taktik-Interessierte auf der Switch noch bis zum 26. Juli 2019 gedulden, bevor sie sich aufs virtuelle Schlachtfeld stürzen. Doch die gute Nachricht ist, dass Nintendo endlich mal konkrete Infos zum Spiel veröffentlicht hat, und die machen Lust auf mehr.

Haustreue

Die Geschehnisse von *Fire Emblem: Three Houses* ereignen sich auf dem Kontinent Fódlan, den drei mächtige Reiche unter sich aufgeteilt haben: das adrestianische Kaiserreich im Süden, das Königreich Faerghus im Norden und die Allianz von Leicester im Osten. In Zentrum von Fódlan und damit angrenzend an die drei großen Reiche liegt ein kleines neutrales Gebiet, in dem das Kloster Garreg Mach liegt. Dieses Kloster ist nicht nur der vorherrschenden Religion Fódlans gewidmet, es beherbergt auch die Militärakademie, auf die Schüler aller drei Reiche gehen, um sich in Kampfkunst, Taktik, Reiterei und anderen Disziplinen unterweisen zu lassen. Und ähnlich wie die Hogwarts-Schule im *Harry Potter*-Universum in vier Häuser aufgeteilt ist, gibt es auch in Garreg Mach drei Häuser – je eines pro Reich. Warum wir euch das alles erzählen? Ganz einfach: Weil euer Protagonist in *Fire Emblem: Three Houses* nicht nur ein kampferprobter Söldner, sondern auch ein Lehrer an dieser Akademie ist.

Wissen ist Macht

Als Lehrer obliegt es euch, das volle Potenzial aus den anfänglich unerfahrenen Schülern herauszuholen und diese zu potenten Rittern, Bogenschützen, Speerkämpfern und so weiter auszubilden. Ihr vermittelt

Ob die Rundentaktik-Schlachten durch neue Features frische Impulse in *Three Houses* erhalten, ist bisher noch nicht klar. Wir würden es uns wünschen.

In der Akademie erstellt ihr Stundenpläne für eure Schüler, anhand derer sie mit Kursen ihre Fähigkeitenwerte im Schwertkampf, der Reiterei und so weiter steigern.

euren Schützlingen praktische Kampferfahrungen, indem ihr mit Schulklassen Missionen bestreitet und beispielsweise Banditen zur Strecke bringt oder Aufstände niederringt. Das geschieht wie gewohnt auf den schachbrettartigen Schlachtfeldern, über die ihr rundenweise eure Einheiten zieht und in Reichweite befindliche Widersacher attackiert. Den bisher gezeigten Spielszenen nach erwartet euch diesbezüglich die gewohnt gute *Fire Emblem*-Kost.

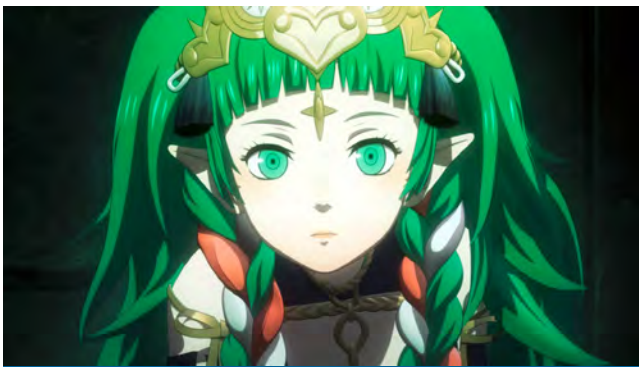
Vom Rest der Reihe hebt sich *Three Houses* derweil in der Akadamie ab, wo ihr den Schülern durch theoretische Lektionen etwas beibringt. Zum Beispiel können eure Schützlinge in Trainingskämpfen ihre Waffenfertigkeiten verbessern. Außerdem legt ihr Stundenpläne fest, anhand derer eure Schüler bestimmte Kurse erhalten. Mit genug gesammelter Erfahrung steigen die entsprechenden Statuswerte der Einheiten dann an, was wiederum dazu führt, dass sie bestimmte Klassen annehmen können.

Schüler unter sich

Eine zentrale Rolle spielen natürlich auch wieder die zahlreichen Spielcharaktere mit unterschiedlichen Persönlichkeiten sowie bestimmten Stärken und Schwächen. Zu den wichtigsten Handlungsträgern zählen neben eurem Protagonisten die drei Haussprecher Dimitri, Edelgard und Claude, die zeitgleich die jeweils nächsten in der Herrschaftslinie der drei Reiche sind. Ob es im Verlauf der Handlung zu einem Konflikt zwischen den Großnationen kommt oder ob sie sich gemeinsam gegen eine böse Bedrohung behaupten müssen, ist bisher noch unklar. Bereits bekannt ist dagegen, dass die Spielfiguren in der Akademie miteinander interagieren und beispielsweise in Gemeinschaftsräumen ins Gespräch kommen. Dadurch erfahrt ihr nicht nur mehr über sie, diese Dialoge fördern auch ihre Beziehungen untereinander, wodurch koordinierte Angriffe auf dem Schlachtfeld effektiver werden.

Im Schlachtengetümmel treten in *Three Houses* übrigens nicht wieder einzelne Soldaten gegeneinander an. Stattdessen führen Edelgard, Dimitri und die anderen jeweils einen Trupp von Kämpfern derselben Klasse an. Ob das im Vergleich zu den bisherigen Serienteilen spielerische Auswirkungen hat, haben die Entwickler bisher nicht verraten. Basierend auf den bisher veröffentlichten Gameplay-Aufnahmen scheint es sich dabei nur um eine optische Spielerei zu handeln, die für mehr Atmosphäre sorgt. Insgesamt lässt *Three Houses* seine 3DS-Vorgänger in Sachen Präsentation und Grafik wenig überraschend gnadenlos hinter sich. Insbesondere die Charaktermodelle machen bereits einen sehr schicken Eindruck und die Diskrepanz zwischen 3D-Modell und 2D-Charakterporträt ist so gering wie noch nie in der Reihe. Bleibt nur zu hoffen, dass *Three Houses* auch eine spannende Kampagne mit herausfordernden, abwechslungsreichen und packenden Schlachten bietet – dann steht im Juli ein Taktik-Highlight an.

Abseits der Unterrichtsstunden interagieren die Spielcharaktere in ihrer Freizeit miteinander. Bauen sie dabei eine Beziehung auf, bringt das Vorteile im Kampf.



Nur euer Protagonist kann dieses Mädchen sehen. Welche Rolle sie wohl spielen wird? *Fire Emblem*-Kenner dürften aufgrund der spitzen Ohren schon eine Vermutung haben.

Edelgard zählt zu den wichtigsten Handlungsträgern und soll die nächste Kaiserin des adrestianischen Kaiserreichs werden.

Viktor Eippert

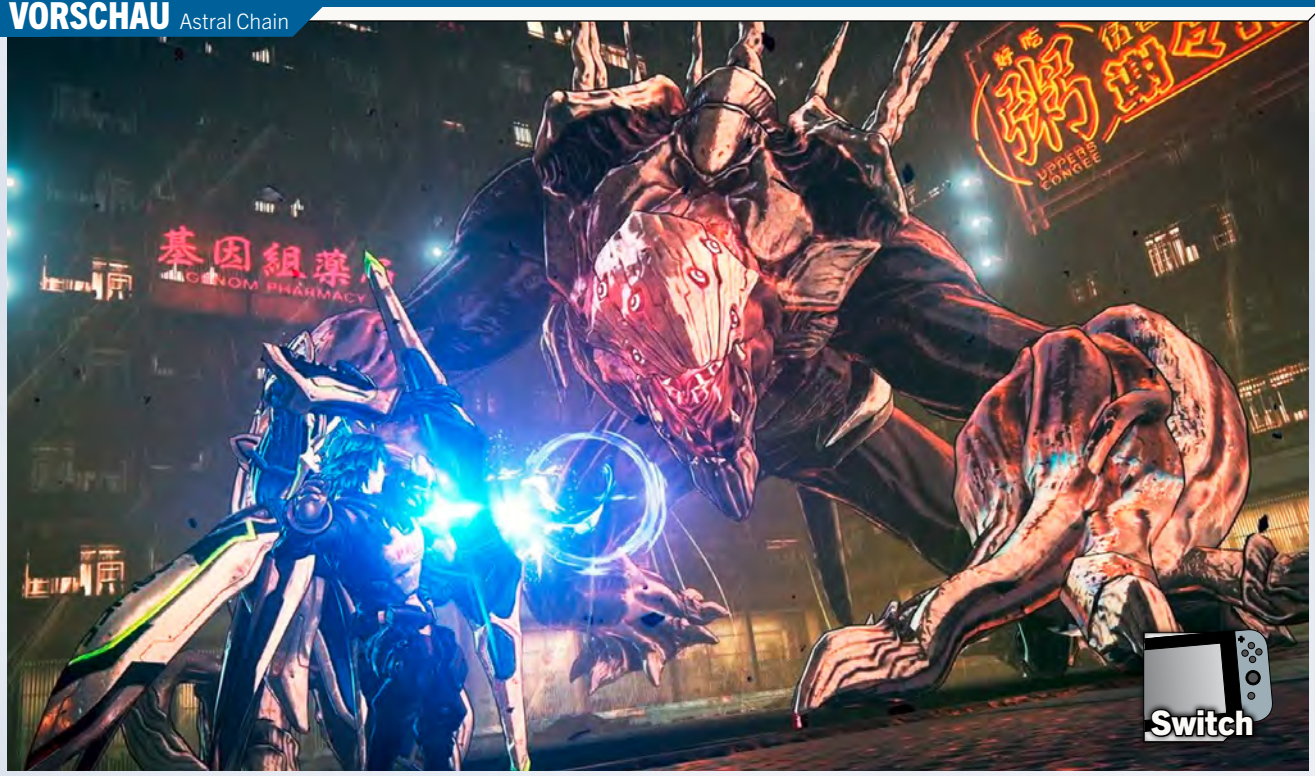
MEINUNG
Viktor Eippert

„Endlich wieder ein *Fire Emblem* auf dem großen Bildschirm!“

Auch wenn ich mit *Fire Emblem Fates* richtig viel Spaß hatte, fand ich die Aufteilung in drei große Story-Kampagnen nicht so toll, da sich dadurch alles ziemlich hingezogen hat und in der dritten Kampagne für mich so langsam die Luft raus war. Daher hoffe ich, dass *Three Houses* nicht wieder auf dieses Konzept setzt, auch wenn sich die Aufteilung der drei Häuser natürlich total dafür anbietet. Außerdem hoffe ich, dass die Entwickler mit dem Sprung vom 3DS auf die technisch wesentlich potentere Switch nicht nur an der Grafikschraube gedreht haben, sondern die größere Power auch für neue Features nutzen, die für noch mehr Spieltiefe sorgen. Doch unabhängig davon, ob meine Hoffnungen in Erfüllung gehen, hat *Three Houses* allein schon aufgrund des interessanten Akademie-Settings und des zuverlässig guten Taktik-Spielkonzepts der *Fire Emblem*-Spiele einen festen Platz auf meiner „Will ich spielen“-Liste dieses Jahr.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems/Koei Tecmo
Termin:	26. Juli 2019



ASTRAL CHAIN

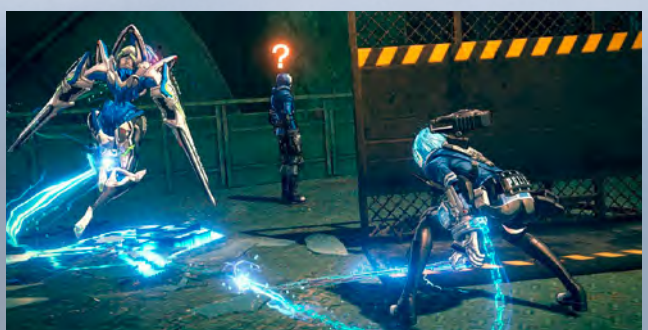
Action Das schwächste Glied in Platinum Games' Spiele-Kette? Von wegen! In *Astral Chain* choreografiert ihr gleich zwei Figuren gleichzeitig in rasanten Gefechten.

Das Leben könnte so schön sein in der Arche. Ist es aber nicht, und das liegt, wie so oft in Videospielen, an mysteriösen, interdimensionalen Toren. Gefährliche Aliens benutzen die Türen in andere Welten, um in die gigantische Metropole Ark zu spazieren und Unruhe zu stiften. Gott sei Dank hat die Menschheit gerade rechtzeitig erforscht, wie man Waffen namens Legion einsetzt – dabei handelt es sich um lebendige Mechas, die durch eine Art Kette mit einem Piloten verbunden sind.

Von der Kette gelassen

In *Astral Chain* schlüpft ihr in die Haut eines weiblichen oder männlichen Mitglieds der Neuron-Polizeieinheit. Euer Job ist es, die Aliens aufzuhalten. Um den Gegnern die Stirn zu bieten, beschwört ihr mit einer Art Controller an eurem Handgelenk eine Legion-Einheit. Es gibt mehrere Modelle mit verschiedenen Spezialisierungen, im Trailer bekommt ihr einen mechanischen Hund und mit Schwert oder Bogen ausgerüstete humanoide Modelle zu Gesicht. Einige der Mechas erinnern zudem an die Powersuits aus *Vanquish* – kein Wunder, stammt das Action-Spektakel doch ebenfalls aus dem Hause Platinum Games. Für die Gestaltung der Roboter und Charaktere zeichnet Masakazu Katsura verantwortlich. Während Videospieler mit diesem Namen wahrscheinlich nichts anfangen können, spitzen Manga-Leser die Ohren: Katsura kennt man als Autor und Zeichner der auch hierzulande verlegten Comics *Video Girl Ai* und *I''s*. Seine aktuelle Reihe namens *Zetman* hat es (noch) nicht in deutsche Buchregale geschafft. Beim Entwicklerstudio Platinum Games überwacht Mastermind Hideki Kamiya (*Bayonetta*, *Okami*, *Devil May Cry* und *Resident Evil*) die Arbeit, als Director versucht sich erstmals Takahisa Taura – kein Unbekannter, er war zuvor Senior Game Designer bei *Nier: Automata*. Die Spielszenen zeigen sofort, dass sich Freunde des klassischen Platinum-Rezepts bei *Astral Chain* heimisch fühlen werden: Schnelle Action, eindrucksvolle Kombos und

Gemeinsam mit eurem Einsatz-Team stellt ihr euch den Aliens entgegen und beschützt die Bewohner der riesigen, futuristischen Metropole Ark.



Der Feind ahnt wohl etwas – zumindest deutet dies das Fragezeichen über seinem Kopf an. Ob Stealth einen großen Teil des Spiels ausmacht, ist noch nicht klar.

schick inszenierte Attacken vermitteln schon beim Zusehen Spaß an den Kämpfen. Zumal der Clou an *Astral Chain* die gleichzeitige (!) Steuerung zweier Figuren darstellt: Ihr kontrolliert sowohl euren Polizisten als auch die Legion-Waffe, mit der ihr durch eine Kette verbunden seid. Lasst den Mecha um einen Feind schwirren, um ihn in die Kette einzuwickeln, schleudert den Alien mit einer Attacke in die Luft und setzt mit dem Schwert eures Roboters nach oder deckt euren Widersacher einfach von beiden Seiten gleichzeitig mit Hieben ein. Zwar wirken die Außerirdischen zum Teil noch recht langweilig (vage humanoide Figuren mit Panzerung), aber immerhin zeigten die ersten Szenen schon einen großen Bossgegner, den ihr auf der gegenüberliegenden Seite bewundern könnt. Genau wie das actionreiche Kampfsystem sind riesige Monster als Gegner aus Werken von Platinum Games nicht wegzudenken.

Euer Freund und Helfer

Auch im Detail verspricht *Astral Chain* gute Unterhaltung: So sind einige Teile der Umgebungen zerstörbar, ihr fahrt Motorrad und seid offensichtlich auch mal auf Patrouille in der Stadt unterwegs, statt euch immer nur mit Aliens zu prügeln. Laut Platinum Games werdet ihr alleine oder mit eurem Legion-Mecha diverse Fälle lösen – gut möglich, dass ihr etwa mit dem Roboterhund Fährten wittert und Bösewichtern das Handwerk legt. Sogar Stealth könnte einen Teil des Gameplays ausmachen; auf Screenshots etwa erkennt man, wie sich ein Legion an einen nichtsahnenden Gegner heranpirscht. Und nicht zu vergessen die Szene, in der ihr in einem Hundekostüm steckt und Müll von der Straße aufhebt – als Polizist habt ihr in der riesigen Stadt anscheinend jede Menge zu tun. Alleine seid ihr während eures Abenteuers auch nicht, sowohl euer Bruder beziehungsweise eure Schwester – je nachdem, für welche Spielfigur ihr euch am Anfang entschieden habt – als auch diverse weitere Mitglieder eurer Einheit begleiten euch. Ob das bedeutet, dass es einen Mehrspielermodus gibt? Wohl eher nicht, aber ziemlich sicher ist, dass ihr einige Missionen in der Gruppe absolvieren werdet. Ein paar Detailfragen sind noch offen, wie etwa die nach einer Open World, einem Tag-Nacht-Wechsel, einem Punktebewertungssystem für Kämpfe und der angepeilten Spieldauer des Titels. Allerdings dürften in den nächsten Monaten eine Menge weitere Informationen veröffentlicht werden, denn der Release des Switch-exklusiven *Astral Chain* soll bereits diesen August erfolgen. Das bedeutet auch: Die grundlegenden Arbeiten am Spiel wahrscheinlich bereits abgeschlossen und auch die Grafik dürfte weitestgehend dem entsprechen, was euch im fertigen Spiel erwartet. Die Optik ist natürlich keinesfalls konkurrenzfähig mit Grafikbomben wie einem *God of War* oder dem aktuellen *Spider-Man* und die Stadt wirkt vergleichsweise leblos und detailarm. Wenn die Action Spaß macht, dürfte dieser Aspekt aber nicht so arg ins Gewicht fallen. Ob *Astral Chain* flüssig läuft, ist die viel wichtigere Frage, die man aber anhand der ersten Trailer-Szenen ebenfalls noch nicht abschließend beantworten kann.

Katharina Pache

Vier Beine sind schneller als zwei: Auf dem Robohund reitet ihr ins Gefecht. Außerdem werdet ihr Motorräder zur Fortbewegung nutzen.

Die Mega-Metropole Ark wird bedroht von den Angriffen fieser Aliens. Aber als Polizist kümmert ihr euch auch um andere Probleme in der Stadt.

Dank eurer spielerischen Doppelspitze stellt der Kampf gegen mehrere Feinde zugleich kein Problem für euch dar.

MEINUNG
Katharina Pache

„Action von den Action-Spezialisten“

Zugegeben: Obwohl ich fast alle (deutschen) Comics von Katsura kenne, besitze und schätze, hätte ich nicht erkannt, dass er für das Charakter-Design verantwortlich zeichnet. So viel Zeit bleibt einem im rasanten Trailer auch gar nicht, um sich mit der Gestaltung der Figuren aufzuhalten. Was viel wichtiger ist: Die Action sieht kurzweilig aus und inzwischen vertraue ich Platinum Games in dieser Hinsicht blind. Das Steuerungsschema könnte komplizierter ausfallen als bei einem *Nier* oder *Bayonetta* (schließlich kontrolliert man zwei Figuren gleichzeitig!), aber da mache ich mir keine Sorgen. In *Vanquish* musste man sich auch einarbeiten, aber sobald der Groschen gefallen war, gab es kein Halten mehr. Das Setting und die Story hauen mich nicht vom Hocker, aber das ist bei einem solch actionbasierten Spiel meiner Ansicht nach sowieso zweitrangig. Ein bisschen mehr Cyberpunk-Atmosphäre wäre trotzdem schön gewesen, einige der Umgebungen in der riesigen Stadt sehen austauschbar und öde aus. Wieso nicht ein bisschen mehr *Ghost in the Shell*, wenn man sich schon der Anime-Optik verschreibt? Ich muss allerdings auch sagen, dass *Astral Chain* nicht den Charme-Faktor eines *Bayonetta* oder *Nier* erreicht – da fehlt einfach eine starke Figur in der Hauptrolle.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Platinum Games
Termin:	30. August 2019

ONINAKI

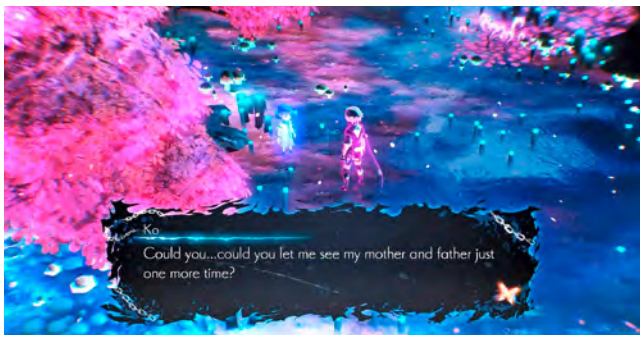
Action-Rollenspiel Nach *I Am Setsuna* und *Lost Sphear* wagt sich Tokyo RPG Factory ein drittes Mal an das Rollenspiel-Genre. Ob dem japanischen Entwicklerstudio mit *Oninaki* der große Coup gelingt?

Mit der Gründung des Softwarestudios Tokyo RPG Factory im Jahr 2015 gab Square Enix einem kleinen Team passionierter Entwickler die Chance, den welkenden Charme rundenbasierter Rollenspiele wieder aufblühen zu lassen. In den folgenden Jahren veröffentlichte das Studio mit *I Am Setsuna* und *Lost Sphear* zwei ambitionierte Liebesbriefe an den genreprägenden Klassiker *Chrono Trigger*. Trotz nostalgischer Spielelemente wie dem Active-Time-Battle-System (auch bekannt aus *Final Fantasy IV* bis *IX*) blieben die kommerziell schwachen Titel jedoch hinter den Erwartungen vieler Fans zurück. In der Nintendo Direct vom 13. Februar feierte Tokyo RPG Factory mit der Ankündigung eines neuen Action-Rollenspiels nun ein unverhofftes Comeback – ob *Oninaki* das Studio endlich zum ersehnten Erfolg führt?

Zwischen Leben und Tod

Wer um die Toten trauert, hindert ihre Seelen daran, sich vom Diesseits zu lösen. Infolgedessen unterbrechen die Geister ihre übersinnliche Reise zur Reinkarnation und verharren im Jenseits. Um zu verhindern, dass sich die reumütigen Seelen in schreckliche Monster verwandeln, wagen die Wächter der sogenannten Veil Watch den Abstieg in die Unterwelt und erlösen die Klagegeister von ihrem Leid. Inmitten dieser vielversprechenden Kulisse erlebt ihr in *Oninaki* die Geschichte des jungen Wächters Kagachi, der in die blutigen Angelegenheiten eines mysteriösen Mädchens verstrickt wird. Viel mehr ist über das konkrete Szenario sowie die Charaktere bislang nicht bekannt – laut offizieller Aussagen soll der Handlung jedoch eine große Bedeutung zukommen.

Um die Verlorenen zu retten, pendelt ihr zwischen dem Dies- und dem Jenseits hin und her. Ob der Besuch der lila-bläulich gefärbten Unterwelt nur in bestimmten Situationen erlaubt ist oder ihr nach Lust und Laune zwischen den Welten wandern dürft, haben



Hängt eine Seele zwischen den Welten fest, läuft sie Gefahr, sich in ein Monster zu verwandeln. Um die Verlassenen zu erlösen, reist Kagachi daher ins Jenseits.

In den Echtzeitkämpfen wechselt ihr zwischen mehreren Seelen, um auf verschiedene Waffen und Fähigkeiten zurückzugreifen.

die Entwickler noch nicht verraten. So oder so ist das transzendente Wechselspiel zwar kein besonders innovatives, aber ein durchaus verheißungsvolles Spielkonzept.

Aus technischer Sicht scheint *Oninaki* angesichts der verwaschenen Texturen bei Weitem kein Grafikknaller zu werden. Nichtsdestotrotz sind die Schauplätze und Charaktere der düsteren Spielwelt in einem ansprechenden Stil gestaltet. Die musikalische Untermalung sowie die japanische Synchronisation hinterlassen derweil einen hochwertigen Eindruck. Inwieweit das finale Spiel vertont sein wird, ist noch unklar – englische, französische sowie deutsche Untertitelungen wurden derweil bereits von Square Enix bestätigt.

Über die genaue Handlung ist bislang nicht viel bekannt. Fakt ist aber, dass das kleine Mädchen links eine Schlüsselrolle spielt.

Ein beseelter Kämpfer

Im atmosphärischen Ankündigungstrailer erhaltet ihr ebenfalls einen Einblick ins actionreiche Kampfsystem. Während ihr in den rundenbasierten Rollenspielen *I Am Setsuna* und *Lost Sphear* vor Attacken darauf warten musstet, dass sich euer Aktionsbalken füllt, greift ihr in *Oninaki* in Echtzeit an. Dabei kann sich Kagachi die individuellen Fähigkeiten und Waffen mehrerer Seelen zunutze machen und jederzeit zwischen ihnen wechseln. Ein sehr ähnliches System nutzt etwa auch das japanische Rollenspiel *Xenoblade Chronicles 2*, wobei den Seelen in *Oninaki* eine aktivere Rolle zuteilwerden soll als den dort verwendeten Klingen. So kämpfen die hilfsbereiten Geister an eurer Seite und stärken euch sogar in besonders brenzligen Situationen den Rücken. Laut den Entwicklern sollt ihr dadurch trotz Einzelspielererlebnis das Gefühl erhalten, mit anderen zusammenzuarbeiten.

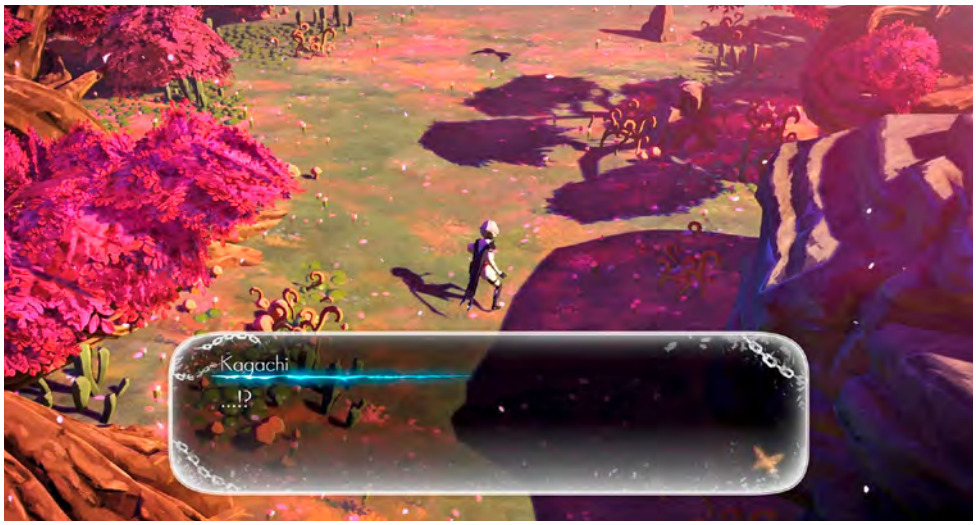
Nach einem traditionellen Klassensystem, bei dem ihr euch zu Beginn des Spiels für einen einzigen Kampfstil entscheidet, sucht ihr in *Oninaki* demnach vergeblich. Wie abwechslungsreich und vielseitig die dämonischen Gefechte schlussendlich ausfallen, hängt aber vor allem von den zur Verfügung stehenden Seelen und ihren Talentbäumen ab. Auch hier haben die Macher zwar noch keine Details preisgegeben, anscheinend erwartet euch jedoch eine reiche Auswahl an Seelen. Action-Rollenspiel-Novizen dürfen sich ferner auf einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad freuen.

Aller guten Dinge sind drei

Insbesondere dank des spannungsvollen Settings und des ansprechenden Kampfsystems hinterlässt *Oninaki* einen soliden ersten Eindruck. Angesichts der mitunter kontroversen Titel *I Am Setsuna* und *Lost Sphear* steht es jedoch außer Frage, dass sich das Entwicklerstudio erst einmal darum bemühen muss, das Vertrauen einiger Rollenspiel-Enthusiasten zu gewinnen. Zu diesem Zweck hat das Entwicklerstudio die Branchengröße Tokita Takashi als Creative Producer verpflichtet. Dieser stand seinerzeit unter anderem als Director von *Chrono Trigger* und *Parasite Eve* in der Verantwortung und eignet sich daher hervorragend als Galionsfigur des ehrgeizigen Projekts. Selbstverständlich gründet die finale Qualität des Titels jedoch weniger auf dem Prestige der Verantwortlichen als auf der tatsächlichen Leistung aller Beteiligten.

Laut Square Enix ist das dämonische Action-Rollenspiel bereits zu etwa 65 Prozent fertiggestellt. Für die Vollendung des restlichen knappen Drittels hat Tokyo RPG Factory unter der Federführung von Director Atsushi Hashimoto nicht mehr viel Zeit – bereits im Sommer 2019 erscheint *Oninaki* nämlich schon für Nintendo Switch, den PC und die PS4.

Cosima Staneker



Die entfernte, leicht schräge Third-Person-Perspektive ähnelt den Ansichten aus *I Am Setsuna* und *Lost Sphear*.

MEINUNG
Cosima Staneker

„*Oninaki* hat mich an der Angel – jetzt muss Tokyo RPG Factory liefern!"

Nach meiner Enttäuschung über *Little Dragons Café* hatte ich eigentlich geschworen, mich nie wieder vor Release für ein Spiel zu begeistern. Dass ich mir *Oninaki* kaufen werde, ist derzeit jedoch so gut wie sicher. Zwar gibt es noch nicht allzu viele Informationen über das Action-Rollenspiel, das bislang Gezeigte trifft jedoch genau meinen Geschmack. Zwei Dinge könnten mich trotzdem noch davon abhalten, im Sommer 2019 gemeinsam mit Kagachi ins Reich der Toten abzusteigen: eine schlechte Performance oder ein leerer Geldbeutel. Einen Kaufpreis unter 40 Euro halte ich nämlich für äußerst unwahrscheinlich. Bleibt zu hoffen, dass Square Enix eine Demo-Version anbietet, um den Spielern, die mit *I Am Setsuna* und *Lost Sphear* unzufrieden waren, die Entscheidung zu erleichtern.

INFOS

Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Tokyo RPG Factory
Termin:	Sommer 2019

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 01. März 2019.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeterno Blade 2	Corecell Technology	Frühjahr 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	2019
Alchemic Cutie	Circle Entertainment	2019
Animal Crossing	Nintendo	2019
Assassin's Creed 3 Remastered	Ubisoft	21. Mai 2019
Astral Chain	Platinum Games	30. August 2019
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2019
Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	Sommer 2019
Boxboy! + Boxgirl!	Nintendo	26. April 2019
Bubsy: Paws on Fire!	Accolade and Choice Prov.	April 2019
C		
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
Claybook	Second Order	März 2019
Cook, Serve, Delicious! 2!!	Vertigo Gaming	2019
Cosmos Defenders	Fierey Squirrel	2019
Crash Team Racing Nitro-Fueled	Activision	21. Juni 2019
CrossCode	Deck13 Interactive	2019
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	Sommer 2019
Darksiders Warmastered Edition	THQ Nordic	02. April 2019
Dead by Daylight	Koch Media	Herbst 2019
Dead End Job	Headup Games	2019
Decay of Logos	Rising Star Games	Frühjahr 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	2019
Doom Eternal	Bethesda	Nicht bekannt
Double Kick Heroes	Plug In Digital	Sommer 2019
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	12. Juli 2019
Dragon Quest XI S: Streiter des Schicks. D.E.	Square Enix	Winter 2019
Dream Alone	Fat Dog Games	2019
F		
Final Fantasy Fables: Chocobo's Mystery D.E.	Square Enix	20. März 2019
Final Fantasy VII	Square Enix	26. März 2019
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster	Square Enix	16. April 2019
Final Fantasy XII: The Zodiac Age	Square Enix	30. April 2019
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	2019
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	26. Juli 2019
Fiorager	Humble Bundle	2019
G		
Grandia 1 & 2 HD Remaster	GungHo	Frühjahr 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	Sommer 2019
Guacamelee! Super Turbo Championship Ed.	Leadman Games	28. Mai 2019
H		
Hellblade: Senua's Sacrifice	BigBen	Frühjahr 2019
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	Frühjahr 2019
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Ion Maiden	3D Realms	Frühjahr 2019
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Sommer 2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	2019
M		
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	Nintendo	Sommer 2019
Metaloid: Origin	RetroRevolution	Nicht bekannt

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Monkey Wall	Game Attack	Nicht bekannt
Mortal Kombat 11	Warner Bros. Ent.	10. Mai 2019
N		
N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure	Soedesco	Frühjahr 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2019
O		
Oninaki	Square Enix	Sommer 2019
Our World is Ended	PQube	22. März 2019
P		
Penguin Wars	Dispatch Games	2019
Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Frühjahr 2019
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	Winter 2019
Protoform	Circle Entertainment	2019
Putty Pals	Harmonious Games	2019
Puzzlebox	Bplus	2019
R		
Real Farm	Soedesco	2019
Redout	Nicalis	Nicht bekannt
Resident Evil	Capcom	21. Mai 2019
Resident Evil 0	Capcom	21. Mai 2019
Resident Evil 4	Capcom	21. Mai 2019
Reverie	Rainbite	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Saint's Row: The Third	Deep Silver	10. Mai 2019
Shadow of Loot Box	Ratalaika Games	2019
Shakedown Hawaii	vBlank	Frühjahr 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Slay the Spire	Humble Bundle	2019
Song of Memories	PQube Games	2019
Soundfall	Drastic Games	2019
Squadron 51	Loomiarts	Frühjahr 2019
Steamworld Quest: Hand of Gilgamech	Thunderful Publishing	2019
Sublevel Zero Redux	Coatsink	2019
Super Mario Maker 2	Nintendo	Juni 2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Games	2019
Team Sonic Racing	Sega	21. Mai 2019
Terraria	505 Games	2019
The Caligula Effect: Overdose	NIS America	15. März 2019
TLoZ: Link's Awakening	Nintendo	2019
The Princess Guide	NIS America	29. März 2019
The Voice of Germany – Das off. Videospiel	Ravenscourt	15. März 2019
The Walking Dead – Die finale Staffel	Skybound	26. März 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Trüberbrook	Headup Games	17. April 2019
U		
Unravel Two	Electronic Arts	22. März 2019
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
X/Y/Z		
Xenon Racer	Soedesco	26. März 2019
Yoshi's Crafted World	Nintendo	29. März 2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Antipole DX	Saturnine Games	2019
D		
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2019
K		
Kirby und das extra magische Garn	Nintendo	08. März 2019
M		
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2019
Mixed Messages	Activision	2019
R		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2019
P		
Persona Q2: New Cinema Labyrinth	Atlus	04. Juni 2019
S		
Shakedown Hawaii	vBlank	2019
Spheroids	Eclipse Games	2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dr. Mario World	Nintendo	Sommer 2019
Mario Kart Tour	Nintendo	Sommer 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019

SUPER MARIO MAKER 2 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Jump & Run | **Termin:** Juni 2019

TLOZ: LINK'S AWAKENING (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Adventure | **Termin:** 2019

Lukas freut sich auf

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Eines der intensivsten Spielerlebnisse der letzten Jahre: Senuas Abstieg in die sprichwörtliche und buchstäbliche Hölle kommt überraschend auf die Switch.

Lange galt – und für manche Leute gilt das noch immer: Die einzige Aufgabe eines Videospiels ist es, Spaß zu machen. Meiner Meinung nach ist das eine überholte und sehr engstirnige Sichtweise. Gäbe es nur Filme, die dazu dienen, zu unterhalten, die Welt des Kinos wäre um Unmengen an Meisterwerken ärmer. Nein, ein Medienprodukt, egal welcher Art, kann so viel mehr: Es kann unterhalten, ja, es kann aber auch zum Nachdenken anregen, es kann einen die Furcht durch den Leib jagen und es kann einen traurig machen. Kurzum: Es kann und soll Emotionen wecken. Worauf ich mit dieser langen Hinleitung hinaus will, ist, dass *Hellblade: Senua's Sacrifice* kein Spiel ist, das Spaß macht oder Spaß machen will. Stattdessen ist es eine extrem mitreißende und deprimierende Erzählung, in der wir in Gestalt der jungen Kriegerin Senua versuchen, unsere verstorbene Liebe wieder zum Leben zu erwecken. Nichts ist, wie es scheint, und spätestens nach einer gewissen Zeit beginnt man sich zu fragen, ob all die schrecklichen Dinge, welche Senua wiederfahren, real sind oder nur in ihrem Kopf stattfinden. Sie ist nämlich schizophren, sieht Dinge, die gar nicht da sind, und wird durchgehend von Stimmen geplagt, die sie manchmal ermutigen, manchmal aber auch erniedrigen oder ihr Misserfolg wünschen. Für Kinder ist all das nicht geeignet – mit Gewalt wird nicht gespart, vor allem aber ist

Hellblade ein psychisch extem forderndes Spiel. Spielerisch wird „nur" gute Kost geboten, nämlich simple Kämpfe und Umgebungsrätsel. Auch diese sind aber sehr geschickt in den Kontext von Senuas psychischer Krankheit eingebunden. Kurzum: Ein atmosphärisch wahnsinniges dichtes Erlebnis, aber definitiv nicht für jedermann geeignet; man muss wissen, worauf man sich einlässt.

Lukas Schmid

WIR PRÄSENTIEREN: UNSER NEUES WERTUNGSSYSTEM

Nach einer beinahe einjährigen internen Diskussions- und Vorbereitungsphase wagen wir eine Umstellung unseres Wertungssystems, um uns besser dem modernen Spielemarkt anzupassen.

DIE NEUE WERTUNGSSKALA IM ÜBERBLICK

Im Folgenden erklären wir, was ihr euch unter den verschiedenen Wertungen vorstellen könnt.

10 Punkte

Diese Meilensteine sind das Beste vom Besten und setzen neue Maßstäbe oder bieten ein absolut unvergleichliches Spielerlebnis mit nur sehr vereinzelten Schwächen. Daher sollte man diese Kracher definitiv gespielt haben! Hier vergeben wir zudem einen 10/10-Hit-Award.

9 Punkte

Hervorragende Spiele, die zu den besten des Jahres gehören und die man als Genre-Liebhaber auf jeden Fall auf der Liste haben sollte. Aber auch genrefremde Spieler können dank sehr hoher Qualität zugreifen. Titel mit dieser Wertung erhalten einen 9/10-Hit-Award.

8 Punkte

In dieser Wertungsregion tummeln sich sehr gute Spiele, die jedoch ein paar Mankos aufweisen, die den Spielspaß ein wenig trüben. Wer gerne Titel dieser Art spielt, wird hiermit aber sehr sicher glücklich.

7 Punkte

In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken, jedoch sind einige klare Schwächen in einzelnen Disziplinen zu spüren oder das Potenzial wird nicht gut genug ausgeschöpft.

6 Punkte

Bei diesen passablen Spielen halten sich die Vor- und Nachteile in etwa die Waage. Wenn euch die Thematik interessiert, ihr große Fans der Reihe seid oder ihr zum Schnäppchenpreis zuschlagen könnt, kommen solche Titel trotz spürbarer Schwächen trotzdem noch für euch infrage.

5 Punkte

Nur eine akute Flaute an besseren Alternativen würde es rechtfertigen, sich diese mangelhaften Spiele mit starken Schnitzern anzutun. Ihr könnt garantiert etwas Besseres mit eurer Zeit und eurem Geld anfangen.

4 Punkte und darunter

Bei diesen grottigen Gute-Laune-Zerstörern liegt so viel im Argen, dass ihr nicht mal geschenkt eure Zeit investieren solltet. Lasst hier bloß die Finger davon!

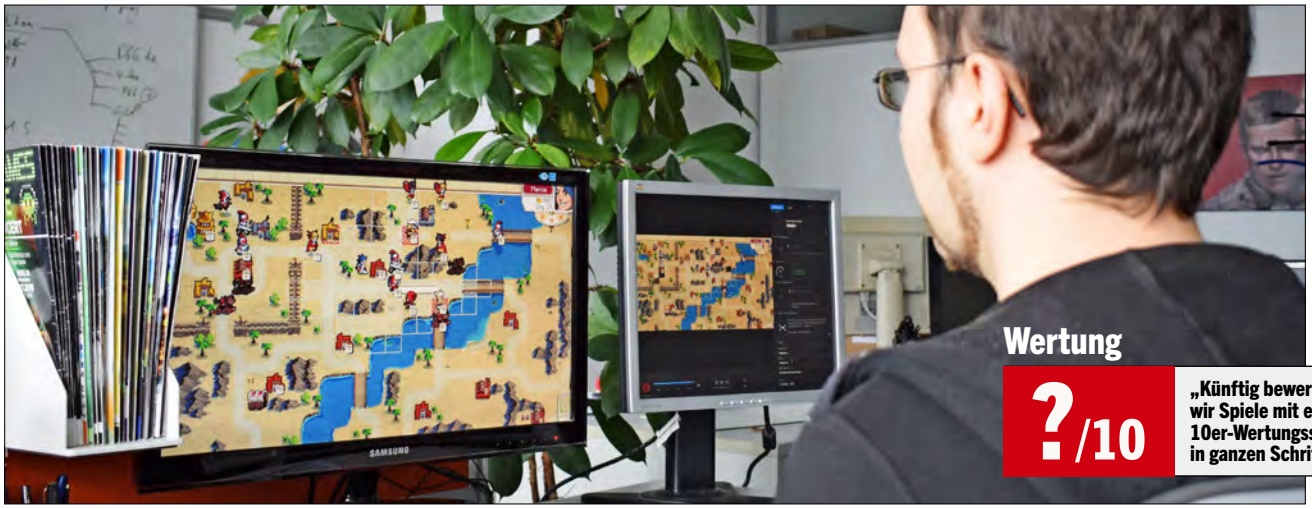
In der bereits über 21-jährigen Historie der N-ZONE haben wir unser Wertungsschema schon öfter modernisiert und nun ist es erneut soweit. Allerdings ist diese Umstellung etwas ganz Besonderes, denn wir trennen uns erstmals von der 100-Punkte-Skala und bewerten Spiele fortan in einem 10er-System mit ganzen Schritten (also ohne 0,5 Zwischenschritte). Das 100-Punkte-System rührt aus einer Zeit, in der wir euch eine möglichst komplette Marktübersicht bieten wollten und damit einhergehend auf ein System setzten, das eine möglichst hohe Vergleichbarkeit zwischen verschiedenen Spielen innerhalb ihrer Genres ermöglichen sollte. Jedoch hat sich der Markt inzwischen deutlich verändert, wodurch unser bisheriges System zunehmend Nachteile zeigte. Es erscheinen inzwischen dermaßen viele Games über digitale Kanäle wie den Nintendo eShop, dass ein Gesamtüberblick völlig unmöglich umsetzbar geworden ist. Darüber hinaus verschwimmen Genregrenzen immer öfter ineinander, speziell bei kleineren Spielen aus dem Indie-Bereich. Ein ebenso wichtiger Faktor ist der zunehmende Wechsel von klassischen Spielen, die man durchspielt und dann zur Seite legt, hin zu fortlaufenden Titeln, die stetig mit neuen Inhalten erweitert werden. Selbst Nintendo greift trotz traditioneller Denkweise mit Spielen wie *Splatoon 2, Super Smash Bros. Ultimate, Mario Tennis Aces* oder *ARMS* dieses Modell immer stärker auf.

Das neue Wertungssystem

Mit diesen Aspekten im Hinterkopf haben wir innerhalb der Redaktion lange das Für und Wider zahlreicher Wertungssysteme erörtert und diskutiert. Unter anderem haben wir sogar darüber nachgedacht, Zahlenwertungen komplett abzuschaffen. Letztlich haben wir uns auf das 10er-System geeinigt, weil es am besten den von uns gestellten Anforderungen entspricht. Es war uns aber auch wichtig, dass ihr weiterhin gleich auf einen Blick erfassen könnt, wie gut ein Spiel ist. Daher vergeben wir weiterhin eine Zahlenwertung und fassen die wichtigsten Stärken und Schwächen in der Pro&Contra-Liste zusammen. Um Spiele für herausragende Leistungen in bestimmten Kategorien zu prämieren, führen wir außerdem fünf brandneue Sonder-Awards ein. Alles dazu erfahrt ihr im entsprechenden Kasten. Bei dieser Gelegenheit haben wir der Test-Rubrik einen neuen Anstrich verpasst und auch gleich unseren Wertungskasten entschlackt, um etwas mehr Platz für den Text und die Meinung des Redakteurs zu schaffen. Diese Umstellung betrifft übrigens nicht nur die N-ZONE, sondern alle unsere Spielemagazine und -Webseiten im Verlag.

Was wird getestet?

An unserer Philosophie, was für Spiele überhaupt in unserem Testlabor landen, ändert sich mit dieser Umstellung nichts. Da wir die riesige Masse an Veröffentlichungen von inzwischen etwa 100 Titeln pro Monat nicht kom-



plett abdecken können, konzentrieren wir uns weiterhin auf die großen Kracher und ergänzen sie mit vielversprechenden Indies und Nischentiteln. Wertungen im untersten Drittel der Wertungsskala werden daher weiterhin vergleichsweise selten vorkommen, da wir weder unsere noch eure Zeit mit offensichtlichem Schrott verschwenden möchten.

Auch wichtige DLC-Inhalte werden wir weiterhin testen, allerdings vergeben wir hier nur eine Wertung, wenn es sich dabei um substanzielle Erweiterungen wie zum Beispiel *Splatoon 2: Octo Expansion* handelt. In allen anderen Fällen belassen wir es künftig bei einer rein textlichen Kaufempfehlung oder Nichtempfehlung. Ebenfalls erhalten bleiben unsere gelegentlichen Nachspielberichte zu Titeln, die seit ihrer Veröffentlichung so stark durch Updates erweitert wurden, dass wir einen erneuten Blick darauf werfen.

Eine weitere Neuerung betrifft derweil unsere Topspiele-Rubrik, in der wir euch ab sofort immer zwei Games vorstellen, die ihr abseits unserer Tests auf dem Schirm haben solltet. Dabei kann es sich um Neuveröffentlichungen handeln, die zwar spannend sind, für die aber aus verschiedenen Gründen kein Test möglich oder sinnvoll war. Wir werden euch dort aber auch Titel vorstellen, die schon länger erhältlich sind und einen Blick verdient haben oder die durch ein Update oder eine Erweiterung wieder interessant geworden sind. Ein Abstecher auf die Topspiele-Seiten lohnt sich nun also noch mehr. Apropos Topspiele-Rubrik: Unsere bisherigen Wertungen dort haben wir folgerichtig anhand eines Umrechnungsschlüssels ins neue System übertragen.

Gleiche Verhältnisse für alle

Wie erwähnt, nehmen rein digitale Spiele im eShop inzwischen eine so wichtige Rolle ein wie nie zuvor bei Nintendo. Daher erhalten sie nun grundsätzlich die gleiche Aufmerksamkeit in Tests von uns wie im Handel vertriebene Titel und die „Nintendo eShop“-Rubrik entfällt. Damit ihr genau wisst, welche Spiele rein digital erhältlich sind, kennzeichnen wir sie natürlich weiterhin mit unserem eShop-Symbol.

Unser Test-Versprechen

Zu guter Letzt möchten wir euch noch versichern, dass wir selbstverständlich auch mit unserem neuen Wertungssystem mit ebenso viel Eifer und Sorgfalt an unsere Testberichte herantreten wie bisher und nicht weniger kritisch werten, nur weil wir weniger Wertungsstufen verwenden. Denn wir möchten euch auch weiterhin ein zuverlässiger Ratgeber bei eurer Entscheidungsfindung, für welche Spiele ihr euer wertvolles Geld und eure kostbare Zeit nutzen möchtet, sein. Wir sind von unserem neuen Wertungssystem überzeugt und hoffen, dass es euch ebenfalls zusagt. Natürlich könnt ihr uns wie immer sehr gerne eure Meinung zum neuen Wertungssystem per Leserbrief oder E-Mail zukommen lassen.

Viktor Eippert

DAS SIND DIE NEUEN SONDER-AWARDS

Anders als die üblichen Hit-Awards, die wir grundsätzlich für besonders gute Spiele ab einer Wertung von 9 Punkten vergeben, sind die Sonder-Awards losgelöst von Wertungen. Es gibt Sonder-Awards in fünf Kategorien, wobei sich ein Spiel nur einen einzigen davon verdienen kann. Im Einzelnen sind das:

N-ZONE AWARD GRAFIK

Grafik – Wie die Bezeichnung bereits klarmacht, prämieren wir mit dieser Auszeichnung grafisch besonders beeindruckende Spiele, wobei hier die Technik im Fokus steht. Enormer Detailgrad, grandiose Partikeleffekte, geniale Lichteffekte, tolle Animationen und brillante Auflösung sind folglich Merkmale, die wir in Betracht ziehen.

N-ZONE AWARD STIL

Stil – Es erscheinen immer wieder Spiele, besonders im Indie-Bereich, die zwar keine Bombastgrafik bieten, die aber durch ihren ungewöhnlichen, markanten oder einfach wunderschönen Grafikstil dennoch eine fabelhafte Optik auf den Bildschirm zaubern. Wenn uns solche Titel mit ihrem tollen Stil verzaubern, verdienen sie sich diesen Award.

N-ZONE AWARD SOUND

Sound – Eine hochwertige Sprachausgabe, atmosphärische Soundkulisse und prägende Musikuntermalung – diese Aspekte können für ein immersives Spielerlebnis ebenso wichtig sein wie gelungene Spielmechaniken, eine fesselnde Handlung und beeindruckende Optik. Entsprechend machen wir euch mit diesem Sonder-Award auf Spiele aufmerksam, die in einem oder mehreren der eingangs erwähnten Aspekte brillieren.

N-ZONE AWARD STORY

Story – Eine Handlung bieten sehr viele Spiele, doch nur in wenigen ist sie so gut, dass wir bis zum Schluss mit den Charakteren mitfiebern und unbedingt wissen möchten, wie es ausgeht. Wenn genau das passiert, vergeben wir einen Story-Award.

N-ZONE AWARD INNOVATION

Innovation – Mit dieser Auszeichnung adeln wir Spiele, die uns mit einer innovativen Idee beeindruckt haben. Das kann etwas Schwerwiegendes sein, das das Genre komplett neudefiniert oder aber ein vergleichbar kleines Feature, das jedoch so gut ist, dass wir es uns künftig auch in anderen Spielen wünschen würden.

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Wargroove (Switch), Anno 1404 (PC), God of War (PS4)

Sieht gerade: Hotel Transsilvanien 3

Und sonst: beneide ich Lukas um seinen tollen Urlaub. Japan ist womöglich das einzige Land, das ich immer und immer wieder gerne besuche, ohne davon überdrüssig zu werden. Aber hey, hier in Franken ist es ja auch schön, vor allem jetzt, wo die Heuschnupfen-Saison ansteht und ich nicht ohne Taschentücher aus dem Haus gehen kann … *seufz*

LUKAS SCHMID (30, Redakteur)

Spielt gerade: Tetris 99

Sieht gerade: Nix, eigentlich

Liest gerade: Sprachtrainings-Guides

Und sonst: Wenn ihr diese Zeilen lest, bin ich schon nicht mehr im Lande – gemeinsam mit meiner lieben Freundin zieht es mich (respektive zog es mich oder wird es mich gezogen haben) nach Japan, wo wir dann zweieinhalb Wochen Urlaub machen. Sie ist Expertin, ich das erste Mal dort – und freue mich schon auf reichlich feines Essen und spannende Touren durch Stadt und Land.

KATHARINA PACHE (31, Redakteurin)

Spielt gerade: Trials Rising, Metro

Sieht gerade: Kyuss, The Black Angels, Clutch und Orange Goblin

Liest gerade: Das Licht von T. C. Boyle

Und sonst: hab ich neulich was sehr Leckeres gegessen: Filet vom Adlerfisch mit Rahmwirsing, Apfelpolenta und Orangen-Zimtsauce. Das hat alles so gut zueinander gepasst. Fantastisch! Und ich muss feststellen: Dessertwein ist was ganz Feines. Wenn man es nicht übertreibt. Ein bisschen wie Krapfen.

JOHANNES GEHRLING (27, Redakteur)

Spielt gerade: mit dem Gedanken, wie toll im Frühling ein Freiluft-Büro wäre

Sieht gerade: Modern Family (Staffel 7)

Hört gerade: die Vögel zwitschern

Und sonst: Dieses Jahr hat es der Frühling besonders eilig. Bereits Mitte Februar kletterten die Temperaturen auf knapp 20 Grad. Im Schatten wohlgemerkt! Während also, eigentlich noch mitten im Winter, die Natur langsam erblühte, habe ich mich auf in die nahe gelegenen Wälder Nürnbergs zum Wandern gemacht. Herrlich!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Motorpsycho – The Crucible

Sieht gerade: The Sisters Brothers

Liest gerade: Reni Eddo-Lodge – Warum ich nicht länger mit Weißen über Hautfarbe spreche

Und sonst: Weil ich gerade Krapfen lese … ich muss in dieser Saison nochmal Karpfenessen gehen. An sich war ich da ja nie so Fan von, aber neulich beim Geyer in Oberreichenbach hat's mich erwischt. Der Fisch war ja dermaßen gut, festes Fleisch, kein bisschen brackig. Und sowas von bio.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Pocket City (Mobile), Kirby und das extra magische Garn (3DS)

Sieht gerade: die Trailer zu Meisterdetektiv Pikachu. Großer Gott …

Und sonst: Schaut euch das hier mal an. Diesen spontanen Auwald hat ein einziger verdammter Biber angerichtet! Wir hätten fast die Kettensägen auspacken müssen, nur um uns die Überschwemmung auch nur anzuschauen. Aber man muss es dem Biber lassen: Er hat ein wirklich fotogenes Feuchtbiotop angelegt.

COSIMA STANEKER (22, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Tales of Vesperia: Definitive Edition, Pokémon HeartGold

Sieht gerade: Kaguya-sama: Love is War

Liest gerade: Detektiv Conan

Und sonst: warte ich auf Infos zu Animal Crossing und wähle in Pokémon Schwert und Schild die Wasserechse Memmeon – Feuer und Pflanze können einpacken! Hoffentlich bin ich bis dahin wieder gesund (deshalb das Katzen-Foto). Die N-ZONE beehre ich übrigens nicht mehr als Praktikantin, sondern als freie Mitarbeiterin – juhu!

THOMAS DENZINGER (27, Praktikant)

Spielt gerade: Wargroove, Dota 2

Sieht gerade: Fargo Staffel 1

Liest gerade: mal wieder einen Spenser-Krimi von Robert B. Parker

Und sonst: Warum wird es denn schon wieder so warm und hell?! Wegen mir könnte es zehn Monate Winter sein. Dann muss ich auch kein schlechtes Gewissen haben, wenn ich das ganze Wochenende mit Zocken verbringe. Zum Glück kommt bald Sekiro, damit sind wenigstens die nächsten Wochen gerettet.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Tetris 99	Final Fantasy IX	Trials Rising	Trials Rising
FLOP-TITEL	-	-	Immer dieses Lego-Gedöns	-

Trials Rising (Nintendo Switch)

Ø Wertung: 7,0 // Test S. 56

Eigentlich ein wunderbarer, teilweise höllisch schwerer Geschicklichkeitstitel, der allerdings unter dem Port auf die Switch deutlich gelitten hat. Verwaschene Grafik und geringe Framerate nerven, die fehlenden analogen Schulterbuttons sind aber das größte Manko am Spielspaß-Gesamtpaket. **7**

Die *Trials*-Spiele habe ich bisher stets von der Seitenlinie aus betrachtet und war gleichzeitig fasziniert und abgeschreckt. Auf der einen Seite reizen mich die Geschicklichkeitsherausforderungen, auf der anderen Seite glaube ich nicht, dass mich diese Spiele lange fesseln können. **6**

Die Switch-Version rauscht mit deutlichem Abstand zu den anderen Versionen hinter die Ziellinie, aber spielbar ist es auch auf der Nintendo-Konsole. Probiert am besten gar nicht aus, wie es sich auf den anderen Plattformen spielt, das wird euch nur unglücklich machen. **7**

Vor ein paar Jahren hatte ich auf meinem damaligen Tablet sehr viel Spaß mit der Mobile-Umsetzung der *Trials*-Serie, *Trials Frontier*. *Trials Rising* wiederum macht mir, da es sich um einen umfangreicheren und tiefgehenderen Konsolen-Ableger der Serie handelt, einen Ticken mehr Spaß. **8**

Tetris 99 (Nintendo Switch eShop)

Ø Wertung: 8,0 // Test S. 60

Ich bin echt kein Freund von Battle Royale – dachte ich zumindest! Ins richtige Genre importiert, bereitet mir der Spielmodus richtig viel Laune, wie mir diese Version des Kult-Knobelspiels beweist. Meine beste Platzierung bisher war Platz 13 – ich muss noch aggressiver die Items nutzen! **8**

Diese Erkenntnis ist zwar beileibe nichts Neues, doch das Tetris-Spielprinzip ist einfach absolut zeitlos und deswegen kann ich auch immer ein paar Runden davon spielen. Und im Wettstreit mit anderen Spielern Linien zu erstellen, macht mitunter sogar noch mehr Spaß. **8**

Das erste Spiel auf meinem Game Boy war *Tetris*. Das ist jetzt schon lange her, aber das Spielprinzip ist ja quasi unkaputtbar. Gibt es eigentlich Leute, die *Tetris* nicht kennen? Keine Ahnung, aber solltet ihr die letzten 30 Jahre unter einem Stein verbracht haben, wisst ihr, was ihr nun zu tun habt. **8**

Tetris 99 verbindet das weltbekannte klassische Klötzchenspiel mit dem aktuell so angesagten Battle-Royale-Subgenre. Obendrein ist das Game exklusiv für Nintendo-Switch-Online-Abonnenten. Beides gleichermaßen ziemlich geniale Schachzüge seitens Nintendo. Und Spaß macht's auch. **8**

Final Fantasy IX (Nintendo Switch eShop)

Ø Wertung: 7,5 // Test S. 62

Eine eher halbgare Umsetzung eines tollen Spiels ist noch immer besser als gar keine Umsetzung. Ich hätte mir gewünscht, dass die Entwickler ein wenig mehr Mühe und Liebe in den Port des Klassikers investiert hätten, bin aber dennoch froh, ihn nun auch portabel auf der Switch erleben zu dürfen. **7**

Es ist schon echt irgendwie traurig. Da kommt *Final Fantasy IX* nach soooo vielen Jahren endlich auf eine Nintendo-Konsole und dann ist die Portierung verkorkst. Trotzdem: *FF IX* ist eines meiner liebsten Spiele überhaupt, deshalb stören mich die Port-Mängel und Alterserscheinungen kaum. **9**

Ich habe mich an dieser Stelle fast extrem blamiert, schrieb ich doch eine Meinung zu *Final Fantasy VII,* weil ich die Ziffern falsch gelesen habe. Zu Teil neun kann ich noch weniger sagen, deshalb an dieser Stelle ein Danke an Vik, dass es ihm aufgefallen ist. Schande über mich! **7**

Schön finde ich, dass Square Enix auf der Switch richtig Vollgas gibt und jede Menge Teile der *Final Fantasy*-Reihe auf die Konsole bringt. Das macht die Switch für Serienfans richtig interessant. Ich selbst bin da allerdings raus, man kann ja auch nicht alles spielen, was so erscheint. **7**

Aragami: Shadow Edition (Nintendo Switch)

Ø Wertung: 6,75 // Test S. 66

Die Grafik dieses Abenteuers hat mich sofort abgeholt. Der einzigartige Look hat einfach was! Spielerisch ist's hingegen „nur" gut und hat mit der einen oder anderen Balancing-Schwäche zu kämpfen. Trotzdem, für Stealth-Liebhaber ist das Teil definitiv sehr empfehlenswert. **7**

Wie meine lieben Kollegen spricht auch mich der grafische Stil von *Aragami* an, allerdings sprechen mich Stealth-Spiele nur in seltenen Ausnahmen an. Und da *Aragami* selbst in seinem Genre nicht zur oberen Liga zählt, verbringe ich meine Zeit lieber mit anderen Switch-Spielen. **6**

Ein nettes Stealth-Adventure, schon ein paar Jahre alt, aber trotzdem recht solide Genre-Kost für alle Möchtegern-Ninjas. In der *Shadow Edition* ist der DLC schon mit drin, sodass der Umfang in Ordnung geht. Die Gegner sind allerdings ziemlich doof, das ist manchmal unbefriedigend. **6**

Aragami: Shadow Edition bietet optisch einen sehr interessanten Look, der mich doch recht deutlich an *Zelda: Breath of the Wild* erinnert. Für Stealth-Fans ein wirklich interessanter Titel, den man sich durchaus mal etwas näher anschauen darf. Zum Beispiel mit unserem Test ab Seite 64. **7**

Kirby und das extra magische Garn (Nintendo 3DS)

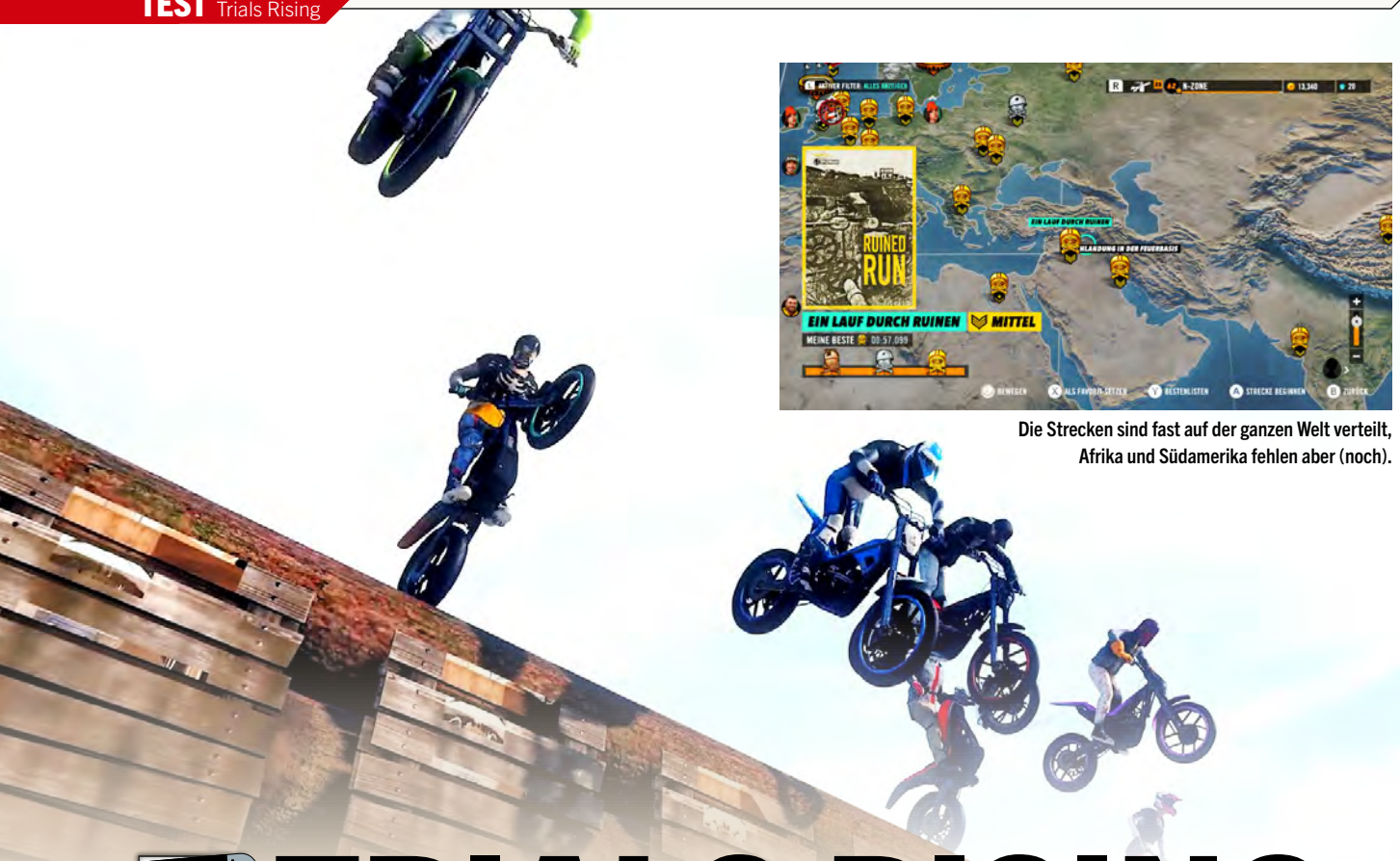
Ø Wertung: 7,75 // Test S. 68

Ich werde *Kirby* auf dem 3DS wohl nicht noch einmal privat durchspielen, denn im Vergleich zum Wii-Original halten sich die Neuerungen in Grenzen. Wer auf der Bewegungs-Konsole nicht mit dabei war, sollte sich dieses einzigartige, zuckersüße und zutiefst spaßige Spiel aber unbedingt gönnen! **8**

Wenn es um *Kirby*- und *Yoshi*-Spiele geht, ist ein ständig wiederkehrender Kritikpunkt der geringe Schwierigkeitsgrad. Und keine Frage, ich sehe das nicht anders, jedoch muss das ja nicht immer etwas Schlechtes sein. Bei *Kirby* weiß ich eben, was ich bekomme: unbeschwerten Spaß! **8**

Ich hab das damals auf der Wii gespielt und meinen 3DS packe ich kaum noch aus – schließlich hab ich eine Switch zum Spielen unterwegs. Ist wie die meisten *Kirby*-Spiele ziemlich einfach, schaut aber wirklich herzallerliebst aus. Und wo bleibt die Switch-Umsetzung? **7**

Kirby kommt wohl die Ehre zuteil, dem rund acht Jahre alten 3DS die letzte Ehre zu erweisen. Ob danach noch mal ein Spiel aus dem Hause Nintendo für den gealterten Handheld erscheint, ist derzeit fragwürdig. Immerhin ist es so ein ehrwürdiger Abschluss mit einem guten Spiel. **8**



Die Strecken sind fast auf der ganzen Welt verteilt, Afrika und Südamerika fehlen aber (noch).

Switch

TRIALS RISING

Geschicklichkeit Mein Stuntman fährt im Hühnerstall Motorrad: In *Trials Rising* warten 110 schräge Pisten, diabolische Herausforderungen und schweißtreibende Rennen auf euch.

Statt auf Einhörnern reitende Katzen zu steuern (wie in der Erweiterung von *Trials Fusion*), dreht ihr in *Trials Rising* eure Kreise bodenständiger – soweit man in einem Spiel, bei dem ihr regelmäßig mit dem Motorrad durch die Luft segelt, von bodenständig reden kann. Die Ingredienzien sind jedenfalls simpel: Ihr thront auf dem Kraftrad, vor euch liegt eine halsbrecherische Strecke, die bewältigt werden möchte – im Idealfall macht ihr keine Fehler und kommt als Erster ins Ziel. Praktisch tränkt ihr viele der Parcours mit Schweiß, Blut und Tränen, denn ohne den punktgenauen Einsatz von Gewichtsverlagerung, Gas und Bremse fresst ihr Staub. Die wichtigste Frage beantworten wir gerne zuerst: Ja, die bewährte *Trials*-Formel funktioniert auch in *Rising* hervorragend, auf der Switch aber nicht so gut wie auf den restlichen Plattformen.

Die Welt erfahren

Anders als die älteren Serienteile führt *Trials Rising* Neulinge sanft an die Feinheiten des Spielsystems heran. In speziellen Lektionen der *Trials*-Universität (mit der Zeit schaltet ihr weitere Aufgaben frei) werden eure Fähigkeiten auf die Probe gestellt. Hier bekommt ihr Grundlagen (Lehnen, Landen auf Steigungen) sowie anspruchsvolle Techniken (Bunny Hop oder Rear Wheel Bounce) idiotensicher erklärt. Die erfolgreiche Umsetzung steht zwar zunächst auf einem

Aufträge werden in Standbildern und Texten mit erstaunlich vielen Fehlern präsentiert. Da liest man von „Motorradporotyp“ oder „Eistellungen“.

Sobald ihr das extrem leichte und wendige Fahrrad Helium freigeschaltet habt, fahrt ihr die Strecken auf Wunsch mit Pedalkraft.

Ein Bild wie dieses ist keine Seltenheit bei der Suche nach Mitspielern – auch Tage nach dem Release sind die Server schlecht besucht.

Mit beweglichen Objekten innerhalb der Strecken testen die Entwickler euer Fingerspitzengefühl und das Timing. Vorsicht vor dem roten Fass neben dem Rad!

anderen Blatt, wie üblich bei Spielen mit Geschicklichkeitsfaktor freut ihr euch aber rasch über Erfolgserlebnisse.

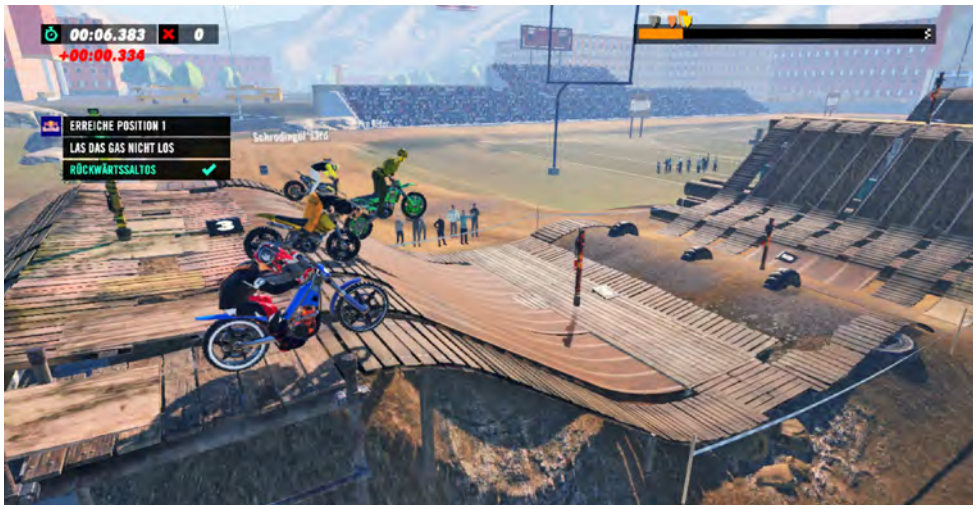
Euer Motocross-Spielplatz ist riesig und umfasst mehr als 110 Levels. Ganz am Anfang warten Strecken in Nordamerika auf euch, später Europa, Asien, zurück nach Amerika und so weiter, bis ihr die ganze Welt durchquert habt. Um die nächste Ladung Parcours freizuschalten, müsst ihr Arena-Kämpfe in drei Phasen gewinnen: Hier tretet ihr gegen sieben andere (Computer-)Fahrer an. Manchmal verwehrt euch eine Levelgrenze den direkten Fortschritt – für jedes Rennen erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr in schöner Regelmäßigkeit euren Rang verbessert. Zwar geht der Fortschritt recht flott und zu einem nervtötenden Grind verkommt das Spiel nicht (ihr erhaltet auch durch Online-Matches Punkte), gerade erfahrene Stuntmen sollten aber gleich in der Lage sein, zu den schwierigen Herausforderungen durchzumarschieren.

Schneller ist besser

Ein echtes Highlight in *Trials Rising* sind abermals die Strecken. In der Seitenansicht brettert ihr über die Große Mauer in China, durch eine belagerte Ritterburg in Deutschland oder den Eiffelturm in Paris hinauf – der Einfallsreichtum der Designer ist bemerkenswert, da fällt es wahrlich schwer, sich für einen Lieblingsparcours zu entscheiden! Viele Strecken fahrt ihr mehrmals, allerdings mit neuen Aufgaben – schlagt etwa die Silberzeit, macht nicht mehr als sechs Fehler oder kommt insgesamt auf 30 Sekunden Zeit, in der ihr nur auf dem Hinterrad balanciert. Die Checkpoints sind überaus fair platziert

Während eurer Welttournee fahrt ihr nicht nur durch die Wildnis, sondern auch durch riesige Metropolen – hier seht ihr Seoul, die Hauptstadt Südkoreas.

Immer nur Vollgas führt eher zu Stürzen als zur Goldmedaille. Dosiertes Gasgeben ist der Schlüssel zu weichen Landungen in *Trials Rising*.



Nur wenn ihr die drei Runden Arenawettstreit gewinnt, schaltet ihr neue Levels auf der Weltkarte frei.

und mit einem Knopfdruck setzt ihr euch eine Station oder ganz an den Anfang des Rennens zurück. Da das so fix und unkompliziert funktioniert, ist der „Noch eine Runde"-Suchtfaktor immens, vor allem, wenn man Goldmedaillen und Bestzeiten anstrebt, denn jeder Fehler kostet fünf Strafsekunden.

Passend zur dreckigen Action erklingen Songs bekannter Bands, vor allem aus dem Punk-, Rock- und Metal-Genre, darunter etwa Motörhead, Billy Talent, In Flames, Airbourne und Sum 41. Auf ausgesuchten Tracks geht's auch mal elektronisch zu oder ihr lauscht Hip-Hop-Songs, aber auch das passt zum Flair der jeweiligen Strecke. Eine groß inszenierte Story gibt es in *Trials Rising* nicht, stattdessen erläutern Standbild-Charaktere die Aufgaben.

Geisterfahrer

Ähnlich wie *Mario Kart* entfaltet *Trials* zusätzliches Spaßpotenzial, wenn man sich mit menschlichen Spielern duelliert. Statt im Splitscreen findet alles auf einem Bildschirm statt, auch lokal für bis zu vier Teilnehmer. Wer zu langsam ist, wird einfach beim nächsten Checkpoint abgesetzt. Dazu kommt der Online-Modus, bei dem bis zu acht Fahrer Kräfte und Geschick messen. Bestzeiten werden plattformübergreifend verglichen, ihr seht wortwörtlich das ganze Leistungsspektrum der internationalen Fahrgemeinschaft in Form der Geister auf der Strecke – na ja, fast. Die Switch bleibt nämlich außen vor. Crossplay bietet *Trials Rising* nicht.

Auch Tage nach dem Release waren die Server auf allen Plattformen noch spärlich besucht. Auf volle acht Fahrer kamen wir zu keinem Zeitpunkt und auch für weniger Mitstreiter mussten wir teilweise minutenlang warten. Während der Online-Fahrten kam es gelegentlich zu Rucklern und Tearing, die zwar in unserem Fall nicht spielentscheidend waren, es aber in schlechten Augenblicken durchaus sein können. Private Online-Sessions folgen zu einem späteren Zeitpunkt. Gute Freunde fahren derweil Tandem: Im Zweispieler-Koop-Part müsst ihr die Strecken im Zusammenspiel meistern.

Für eine Handvoll Nüsschen

Fahrer und die Bikes lassen sich personalisieren, *Trials Rising* ist vollgestopft mit kosmetischen Erweiterungen. Gefühlte Millionen Sticker warten darauf, freigespielt zu werden, außerdem kleidet ihr euren Fahrer ein (den ihr in einem rudimentären Editor erstellt) und wechselt Teile eures Fahrzirkus aus. Das ist wohlgemerkt alles nur fürs Auge, tunen könnt ihr die Räder nicht. Welche Goodies ihr freispielt, ist dabei vollkommen Fortuna überlassen.

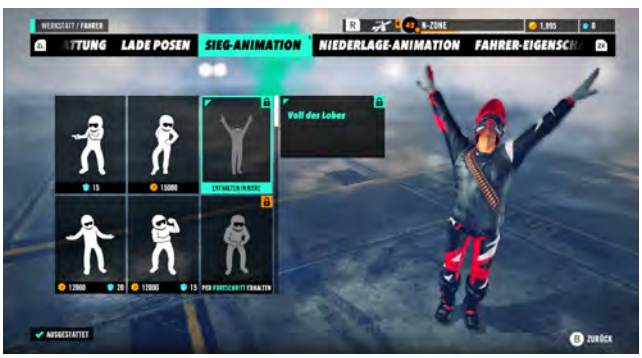
Pro erreichtem Rang erhaltet ihr eine Lootbox mit drei zufällig bestimmten Objekten in unterschiedlichen Seltenheitsstufen. Natürlich könnt ihr auch ins Portemonnaie greifen, um zusätzlich Krempel zu kaufen. Das geschieht über eine zweite Währung im Spiel, die Eicheln. Bis auf wenige Ausnahmen kosten zum Beispiel alle Gesten, die ihr eurem Fahrer verpassen könnt und die dieser dann bei Rennbeginn, Sieg oder Niederlage ausführt, Eicheln und somit wahrscheinlich echtes Geld, denn im Spiel erhaltet ihr nur wenig von diesem Zahlungsmittel. 30 Eicheln kosten etwa fünf Euro, davon könnt ihr euch vielleicht eine Geste leisten.

Auch die obligatorische Einbindung von Club Ubisoft darf nicht fehlen, Mitglieder holen sich so Münzen, Eicheln, diverse Items wie Helme und natürlich weitere Lootboxen. Unschön, aber immerhin nicht spielrelevant. Beachtet: Ohne Internetverbindung könnt ihr Ausstattungsboxen nicht öffnen! Spielbar ist *Trials Rising* zwar auch ohne permanente Online-Anbindung, ihr braucht allerdings ein Ubisoft-Konto, um auf den Mehrspielerpart zuzugreifen. Kostet nichts, ist trotzdem nervig.

The good, the bad and the ugly

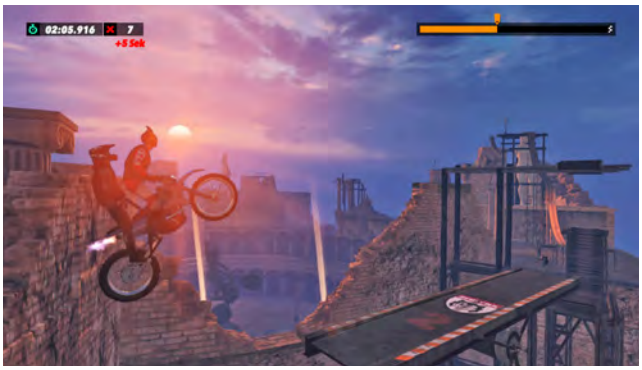
Die Optik ist generell eher zweckmäßig als schön, wobei die Unterschiede zwischen der Ausgabe für Nintendo Switch und den restlichen Plattformen teilweise eklatant sind. Sowohl im Handheld- als auch im TV-Betrieb sind die Texturen auf der Switch schwächer, die Farben matter und die Effekte hässlicher, wenn überhaupt vorhanden. Im portablen Modus erreicht *Trials Rising* maximal

Oft gibt es mehrere Wege zum Ziel. Hier können wir der oberen Spur folgen – genug Schwung vorausgesetzt – oder unten weiterfahren.



Euren Fahrer personalisiert ihr mit Gesten. Ein paar erhaltet ihr im Spielverlauf oder in Kisten, die meisten davon müsst ihr kaufen.

Bei den Technik-Parcours wird eure Leistung mit (amerikanischen) Schulnoten bewertet. A+ ist das höchste der Gefühle, aber auch am schwierigsten zu erreichen.



Jede Strecke lässt sich im lokalen Zweispielermodus auf einem Tandem-Motorrad fahren. Dieses ist schwerer, aber auch schneller. Achtet auf das Timing!

720p, durch die dynamische Auflösung ist es aber oft weniger. Dazu kommen 30 Frames pro Sekunde auf der Nintendo-Konsole statt 60 Frames wie etwa auf der PS4 – allerdings ist die Framerate dort auch nicht immer stabil. Dazu kommen Abstürze auf der Switch, durch die zwar nie Fortschritt verloren ging, die aber natürlich trotzdem stören.

Auf keinen Fall ist *Trials Rising* Grafikreferenz, insgesamt betrachtet zeigt sich die Präsentation von den paar technischen Macken abgesehen aber gelungen.

Isaac Newton lässt grüßen

Ein letzter wichtiger Punkt ist die Physik: Auch in *Trials Rising* verhalten sich die Fortbewegungsmittel nicht unbedingt realistisch (vor allem auf glatten Oberflächen und Wasser), sie gehorchen aber festen Regeln, die es zu verinnerlichen gilt. Immer wieder für Erheiterung sorgen die Ragdoll-Zuckungen verunfallter Fahrer. Trotz des Arcade-Flairs haben es die späteren Strecken mit Fokus auf Technik in sich. Um diese mit Bravour zu bestehen, braucht ihr Nerven aus Stahl, viel Geduld und eine Menge Übung oder Geschick. Auch hier zeigt sich ein Nachteil der Switch-Fassung: Joy-Cons und Pro-Controller haben keine analogen Schultertasten, sodass es schwieriger ist, Gas und Bremse fein zu dosieren. Alternativ gebt ihr mit dem rechten Analogstick am Joy-Con Gas, aber das fühlt sich unpräzise und schwammig an. Bei steilen Streckenabschnitten müsst ihr auf der Switch das Gas stottern lassen, um die Spitze zu erklimmen.

Durch das ständige Freispielen diverser Items, den stolzen Umfang und den Rangaufstieg ist die Langzeitmotivation in *Trials Rising* gewährleistet, dazu kommen die spaßigen Duelle mit anderen Spielern und der Strecken-Editor, in dem ihr eigene Parcours erstellt und teilt. Dieser entspricht quasi den Werkzeugen, die auch die Entwickler beim Erstellen von Routen nutzen, er erfordert also Einarbeitung ob seiner Komplexität. Eine Erklärung oder Tutorial gibt es für diesen Teil des Spiels nicht. Auf der Switch könnt ihr leider nicht alle Routen spielen, die Bastler auf anderen Plattformen erstellt haben, vermutlich wegen Hardware-Einschränkungen. Wenn euch all das noch nicht reicht: laut Ubisoft stehen schon Erweiterungen in den Startlöchern. Zugegeben, viel hat sich in *Trials Rising* im Vergleich zu den anderen Teilen nicht geändert, vom Wegfall der Tricks aus *Fusion* mal abgesehen. Allerdings ist eine grundlegende Frischzellenkur auch gar nicht nötig, *Trials* macht Spaß wie eh und je!

Katharina Pache

Trotz der zahlreichen Optik-Einbußen auf der Switch geht die Präsentation von *Trials* insgesamt in Ordnung.

MEINUNG
Katharina Pache

„Nur noch eine Runde!“

Laut der Anzeige im Spiel habe ich etwa 100 Stunden mit *Trials Rising* verbracht – das ist ziemlich sicher ein Fehler, aber theoretisch nicht abwegig. Es ist doch ein Fehler, oder!? Das Spielprinzip der Motorrad-Action funktioniert in *Rising* einwandfrei, ständig lockt das Motorrad – für ein kurzes Rennen habe ich doch sicher Zeit … ich wünschte nur, die Ladezeiten vor jeder Strecke wären kürzer für ein noch geschmeidigeres Spielerlebnis. Und wäre doch die Switch-Fassung nur ansatzweise so hübsch wie die für den PC – aber wir sind hier ja nicht bei „Wünsch dir was“. Auf den ganzen Individualisierungskrempel könnte ich gut verzichten, sei's drum, immerhin hat das Zeug keine spielerischen Auswirkungen. Na gut, fast: eine der wenigen kostenlosen Sieg-Animationen ist auch eine der nervigsten und die sieht man zwangsläufig des Öfteren beim Online-Spielen. Aber das ist wohl eine weitere Motivation, um noch besser zu werden und den Kontrahenten die Rücklichter zu präsentieren. Unwissenheit ist übrigens ein Segen: Ich habe zuerst die Switch-Version gespielt und danach die restlichen Fassungen. Auf die 60 Frames verzichten zu müssen, ist wirklich hart.

Infos

Termin:	26. Februar 2019
Sprache/Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Redlynx
Preis:	ca. 40 Euro

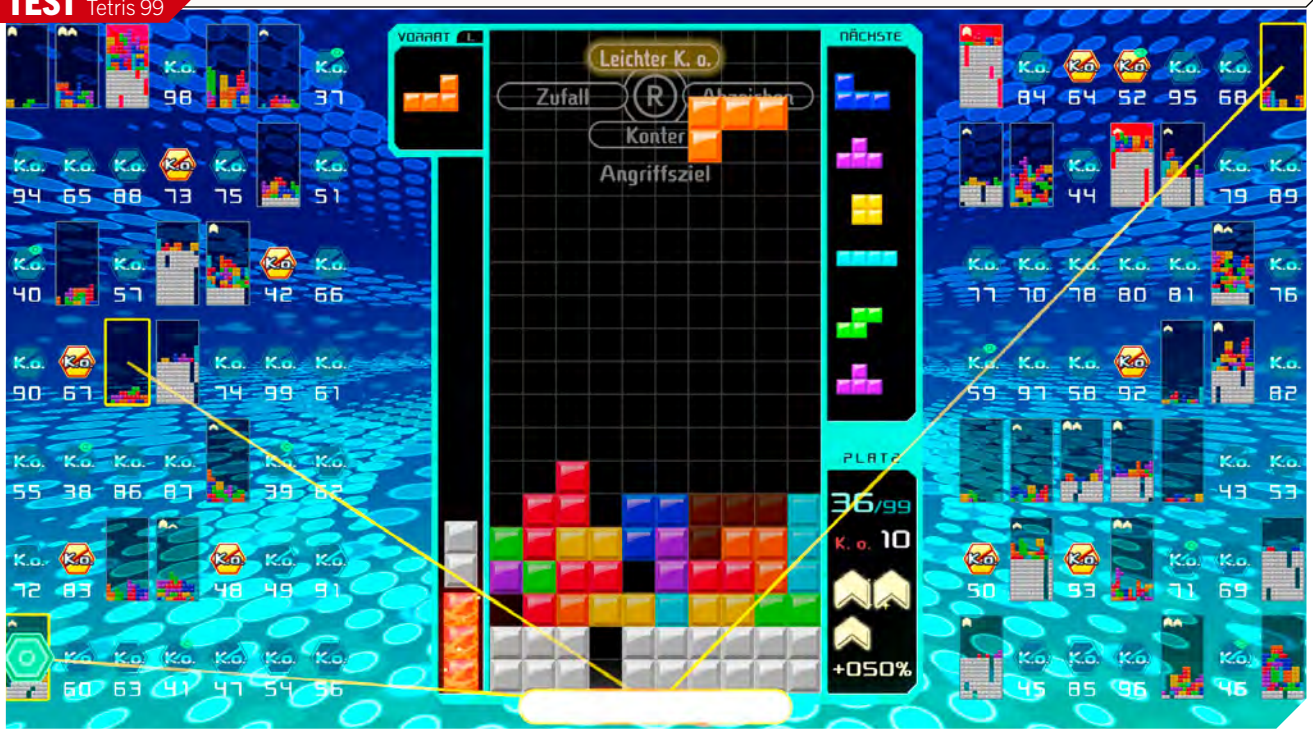
Pro & Contra

- ✚ Klasse gestaltete, abwechslungsreiche Strecken
- ✚ Riesiger Umfang
- ✚ Faire Checkpoints, schnelles Zurücksetzen
- ✚ Auch für Neulinge geeignet
- ➖ Unmengen Kosmetik-Müll, Mikrotransaktionen
- ➖ Ladezeiten nerven
- ➖ Level-Beschränkungen halten Fortschritt auf
- ➖ Abstürze und schwache Technik

Wertung

7/10

„Sucht erregender Motorradspaß – trotz ein paar Technik-Bremsklötzen.“



TETRIS 99

Nur als Download erhältlich!

Switch

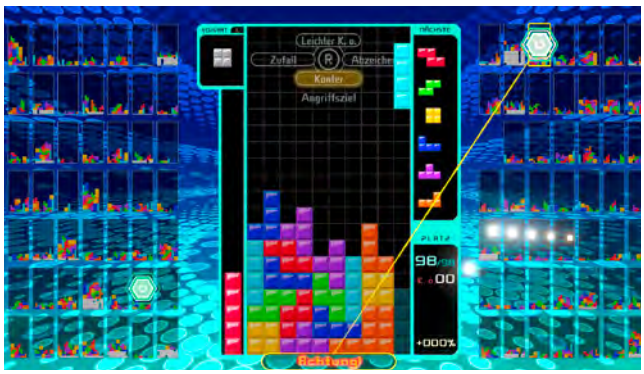
Geschicklichkeit Am 6. Juni 1984 schrieb der russische Programmierer Alexei Paschtinow mit der Fertigstellung von *Tetris* Videospielgeschichte. Auf der Nintendo Switch erlebt das Puzzle-Urgestein dank hitziger Online-Schlachten derzeit seinen zweiten Frühling.

Dass Nintendo immer für eine Überraschung gut ist, wurde in der Nacht zum 14. Februar in der ersten Nintendo Direct des Jahres abermals deutlich. Aus heiterem Himmel kündigte der japanische Videospielhersteller mit *Tetris 99* einen exklusiven Mehrspielertitel für den Nintendo-Switch-Online-Dienst an und gab das ungewöhnliche Battle Royale im Anschluss prompt zum kostenlosen Download frei. Während der Zuschauerzähler des populären Klötzchenspiels auf der Streaming-Plattform Twitch innerhalb weniger Stunden in die Höhe schnellte, amüsierten sich einige darüber, dass nun sogar das altehrwürdige *Tetris* dem Battle-Royale-Wahn der Spielehersteller zum Opfer gefallen ist. Das Phänomen *Tetris 99* – viel Lärm um nichts oder berechtigte Begeisterung?

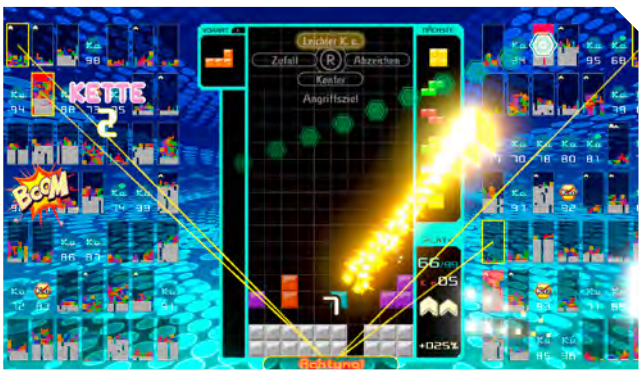
Erstick in meinem Müll!

Wie der Name unschwer erkennen lässt, beruht *Tetris 99* auf dem 1984 erdachten Videospielklassiker *Tetris* und folgt den etablierten Basisregeln. Mit dem Steuerkreuz bringt ihr die Tetrominos in die richtige Position und beschleunigt ihre Fallgeschwindigkeit, mit A, B, X oder Y dreht ihr sie um 90 Grad und mit den Schultertasten legt ihr einen Stein ins Depot, um ihn später wieder einzuwechseln. Die Knopfbelegung lässt sich leider nicht anpassen – wenn ihr eure Tetrominos lieber mit den Schultertasten drehen wollt, habt ihr also Pech gehabt.

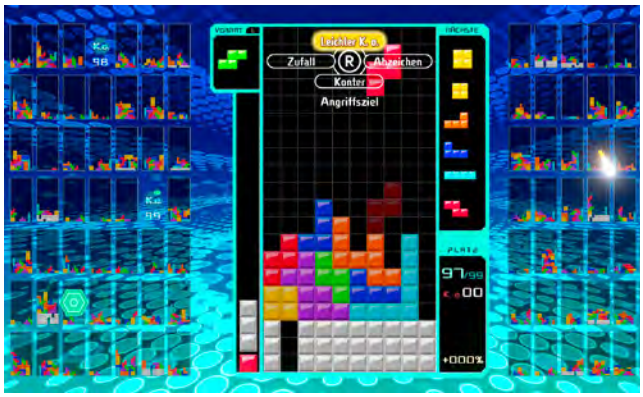
Allein das elementare Spielprinzip ist mindestens genauso motivierend wie schon vor rund 35 Jahren und macht dank des peppigen *Tetris*-Remix sowie der einwandfreien Performance auch noch nach stundenlangem



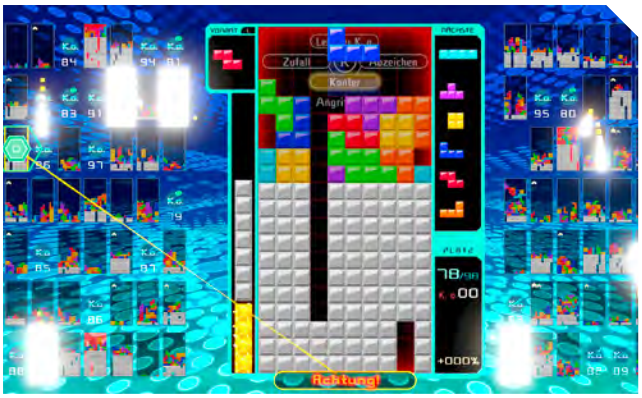
Fünf Abfallblöcke lauern bedrohlich am linken Spielfeldrand. Löscht ihr vier Reihen gleichzeitig aus und erzielt ein Tetris, bleibt nur noch ein Abfallblock übrig.



Mit einem „Boom!“ springt der K.o.-Zähler auf fünf eliminierte Gegner. In derartig ereignisreichen Situationen verliert man dank der grellen Effekte schnell den Überblick.



Wechselt ihr den Angriffsmodus, leuchten die vier zur Verfügung stehenden Optionen oben am Bildschirm auf. Ihr könnt Gegenspieler auch gezielt anvisieren.



Stapelt ihr zu hoch und überschätzt euer *Tetris*-Können, geratet ihr schnell ins Visier derjenigen Gegner, die es auf einen leichten K.o. abgesehen haben.

Stapeln Spaß. Da ihr im derzeit einzigen Spielmodus des Battle Royale online gegen 98 zufällige Gegner antretet, kommt jedoch ebenfalls das kompetitive *Tetris*-Regelwerk zum Einsatz. Das bedeutet, dass ihr für erfolgreich eliminierte Reihen und ausgeführte Kombinationen eine feste Anzahl an Abfallblöcken an eure Ziele schickt. Löscht ihr also etwa eine Viererreihe aus und erzeugt somit ein Tetris, wird euer Gegner mit vier Blockreihen bestraft.

Hochstapler leben gefährlich

Selbstverständlich bleibt auch ihr nicht vor Angriffen verschont. Bevor sich die grauen Abfallreihen unter eure sorgfältig gestapelten Tetrominos schieben und euer Klötzchenturm in die Höhe schnellt, bleibt euch eine knappe Galgenfrist, in der ihr euch verteidigt. Dafür geht ihr im Grunde genauso vor wie bei einem Angriff, wobei der erzeugte Abfall nicht an eure Gegner geschickt wird, sondern die lauernden Blöcke eliminiert. Zum Glück werden die gegnerischen Angriffe getrennt behandelt – schickt euch ein Kontrahent vier Blöcke und schiebt fünf gleich hinterher, wehrt ihr somit zunächst den ersten Angriff ab, während der zweite noch am Spielfeldrand Schlange steht.

Als wäre es nicht schon schwierig genug, die Kombinationen im Gedächtnis und die Abfallblöcke im Blick zu behalten, steigt auch die Fallgeschwindigkeit eurer Steine stetig an. Insbesondere auf den höheren Rängen geratet ihr folglich unter massiven Druck. Wollt ihr auf dem Treppchen stehen, müsst ihr euch daher in Geschick, Reaktionsvermögen und Frustrationstoleranz üben, um auch in stressigen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren.

Im Visier der Klötzchenkrieger

Während ihr in *Playerunknown's Battleground, Fortnite* oder *Apex Legends* die Leichen der gegnerischen Spielercharaktere plündert, um euch mit besseren Waffen auszurüsten, sammelt ihr in *Tetris 99* mit jedem finalen Treffer K.o.-Abzeichen, um eure Attacken zu verstärken. Wollt ihr gegen Ende neben den verbliebenen Kontrahenten bestehen, müsst ihr euch daher die vier Angriffszielmodi geschickt zunutze machen, um möglichst viele Abzeichen einzuheimsen. Zeigt euer rechter Stick auf „Zufall", schickt ihr eure Abfallblöcke an zufällige Gegner, auf „Leichter K.o." trifft es die tollkühnsten Hochstapler, auf „Konter" gebt ihr euren Angreifern eins auf die Mütze und auf „Abzeichen" nehmt ihr die Spieler mit den meisten K.o.-Abzeichen ins Visier. Zudem ist es möglich, mit dem linken Stick oder per Touchscreen bestimmte Gegner anzuwählen.

Geratet ihr gleich zu Beginn einer Partie ins Visier mehrerer Mitspieler, ist der Game-over-Bildschirm oft nicht mehr weit. Das ist bisweilen ziemlich unfair und frustriert ungemein. Immerhin lässt der nächste Versuch dank des flotten Matchmakings und stabilen Netzcodes nicht allzu lange auf sich warten. Habt ihr euch dann einmal in die obere Hälfte hochgekämpft, wird es immer schwieriger, zwischen den grellen Effekten, den winzigen gegnerischen Spielfeldfenstern und dem stressigen Spielgeschehen den Überblick zu behalten. Zudem mangelt es bislang leider an einem spielinternen Regelwerk oder einem Tutorial. Was sich hinter Begriffen wie „T-Spin" oder „Back-to-Back" verbirgt und wie viele Abfallblöcke welche Kombinationen ergeben, müsst ihr euch demnach selbst zusammenreimen oder im Internet nachlesen.

Die Zukunft der Tetrominos

Wer eine Nintendo-Switch-Online-Mitgliedschaft abgeschlossen hat und für knackige Herausforderungen brennt, sollte sich *Tetris 99* zweifelsohne herunterladen. Das unkonventionelle Battle Royale macht trotz kleinerer Macken nicht nur verdammt viel Spaß, sondern ist auch noch höllisch herausfordernd. Wenn ihr also nicht gerade mit göttlichen *Tetris*-Künsten gesegnet seid oder seit 35 Jahren mit verbundenen Augen einen T-Spin nach dem anderen legt, solltet ihr euch auf eine steile Lernkurve gefasst machen.

Laut offiziellen Aussagen wird Nintendo künftig weitere Inhalte hinzufügen und zeitlich limitierte Events abhalten. Mit *Tetris 99* will der japanische Videospielhersteller demnach offensichtlich seinen kostenpflichtigen Online-Dienst weiter ausbauen, um neue Abonnenten anzulocken. Angesichts der geschichtsträchtigen Verkaufszahlen des *Tetris*-Game-Boy-Bundles käme dafür aber auch kein besseres Spiel infrage als der beliebte Klötzchenklassiker.

Cosima Staneker

MEINUNG
Cosima Staneker

„Endlich gibt es ein Battle-Royale-Spiel, dem auch ich etwas abgewinnen kann."

Nicht zuletzt wegen meiner unsäglichen Unfähigkeit, andere Spielercharaktere in Sekundenschnelle anzuvisieren, konnte ich mich noch nie besonders für das Shooter-Genre begeistern. Daher gab es auch keine Berührungspunkte zwischen meinen Spielebibliotheken und der mit Pixelblut durchtränkten Battle-Royale-Szene – bis jetzt. *Tetris 99* beweist, dass es nur eines kleinen Drehs bedarf, damit Alexei Paschtinows Klötzchenklassiker auch heute noch für neuen Nervenkitzel sorgt. Es liegt also nicht nur an meinem *Tetris*-Fieber, wenn ich allen Nintendo-Switch-Online-Abonnenten den Download von *Tetris 99* wärmstens empfehle, sondern bei dem Preis spricht wirklich nichts dagegen. Ein ordentliches Regelwerk sowie frei belegbare Buttons wünsche ich mir trotzdem, Nintendo!

Infos

Termin:	14. Februar 2019
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Arika
Preis:	kostenlos* (*nur für Nintendo-Switch-Online-Mitglieder erhältlich)

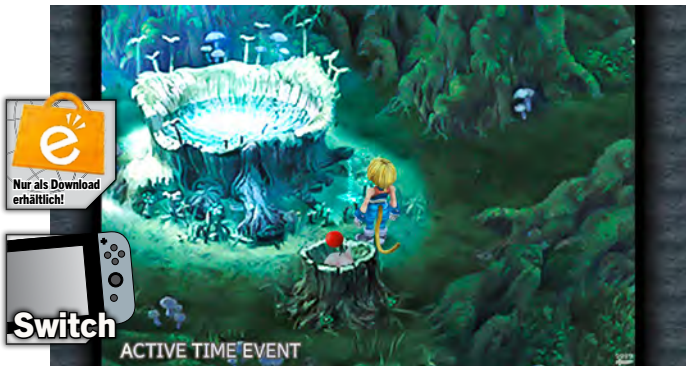
Pro & Contra

- ✚ Fesselndes Battle-Royale-Prinzip
- ✚ Gewohnt spaßige Klötzchenstapelei
- ✚ Knackiger Schwierigkeitsgrad
- ✚ Reibungslose Performance
- ✚ Kurze Warte- und Ladezeiten
- ✚ Schmissiger *Tetris*-Remix
- ✚ Weitere Inhalte und Events in Planung
- ➖ Fehlendes Regelwerk
- ➖ Kein individuelles Button-Mapping
- ➖ Bisweilen unfair und unübersichtlich

Wertung

8/10

„*Tetris 99* ist wahnsinnig nervenaufreibend und absolut gnadenlos. Zieht euch warm an!"



Die gelegentlich auftretenden Active Time Events lassen euch per Knopfdruck den Erlebnissen anderer Charaktere in der Spielwelt beiwohnen.

Das Kampfmenü lässt sich am Anfang leicht bedienen, mit steigender Fähigkeitenanzahl wird die Auswahl der Attacken jedoch mühselig.

MEINUNG
Maria Beyer-Fistrich

„Tolles Spiel, aber vornehmlich für Hardcore-Fans und Nostalgiker“

Neben dem Soundbug gibt es laut Aussagen anderer Spieler auch Glitches, die die Switch zum Absturz bringen. Das habe ich persönlich nicht erlebt, finde aber, dass Square Enix mit der Switch-Version von *FF IX* am Watschenbaum rüttelt. Warum werden aus anderen Portierungen bekannte Probleme nicht behoben? Warum gibt es kaum grafische Verbesserungen? Und dafür dann 20 Euro? Die Summe zahlen nur Hardcore-Fans gerne noch einmal. Für alle Neulinge gibt es bessere JRPG-Alternativen – leider, denn nach wie vor ist *Final Fantasy IX* ein tolles Spiel. Die Charaktere sind super geschrieben, die Welt ist riesig, es gibt viel zu entdecken und der Soundtrack ist ein Meisterwerk. Ich wünsche mir von Square Enix, dass sie Klassikern ein bisschen mehr Beachtung schenken und Fehler aus anderen Portierungen beheben. Das sind sie nicht nur den Fans schuldig, sondern auch dem Andenken an die großartige *Final Fantasy*-Ära zu Playstation-1-Zeiten. Und um doch noch einen positiven Abschluss zu finden, sei noch erwähnt, dass in der Switch-Version immerhin die Zwischensequenzen so gut aussehen wie nie zuvor.

Infos

Termin:	14. Februar 2019
Text:	Englisch, Französisch, Deutsch und mehr
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Preis:	20,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Großartige Geschichte
- ✚ Tolle Charaktere
- ✚ Fantastischer Soundtrack von Nobuo Uematsu
- ✚ Umfang
- ✚ Hübsche Zwischensequenzen
- ➖ Altbackenes Gameplay und Menü
- ➖ Lange Ladezeiten beim Kampfübergang
- ➖ Soundbug auf der Weltkarte

Wertung

„Ein bisschen mehr Liebe hätte nicht geschadet. Bitte mit *FF VII* besser machen!“

7/10

FINAL FANTASY IX

Rollenspiel Ein Klassiker schickt sich an, die Herzen der Switch-Spieler zu erobern, krankt dabei aber erneut an alten Macken.

Final Fantasy IX erschien im Jahr 2001 für die Playstation 1 und markiert einen der Höhepunkte der damaligen Konsolenära. Nach den Sci-Fi-lastigen und vor allem in Bezug auf *Final Fantasy VIII* eher unterkühlten Charakteren und Settings besann sich der neunte Teil der Hauptreihe auf alte Tugenden. Ritter, Schwarzmagier, vorgegebene Jobs, Mogrys, Chocobos, ein atemberaubender Soundtrack aus der Feder Uematus – *FF IX* hat alles, was das *Final Fantasy*-Fanherz begehrt und wird auch dank seiner mitreißenden, düsteren Geschichte von vielen Fans als eines der besten *Final Fantasys* gefeiert. Ist auch der Switch-Port gelungen? Nun, er ist immerhin nicht noch weniger gelungen als die bisherigen Ports für PS4, mobile Geräte oder den PC. *Final Fantasy IX* auf der Nintendo Switch hat immer noch die gleichen Probleme und Macken wie die bisherigen Portierungen. Hinsichtlich des doch recht happigen Preises von gut 20 Euro muss sich Square Enix dann sehr wohl die Frage gefallen lassen, warum in die Switch-Umsetzung so wenig Liebe geflossen ist.

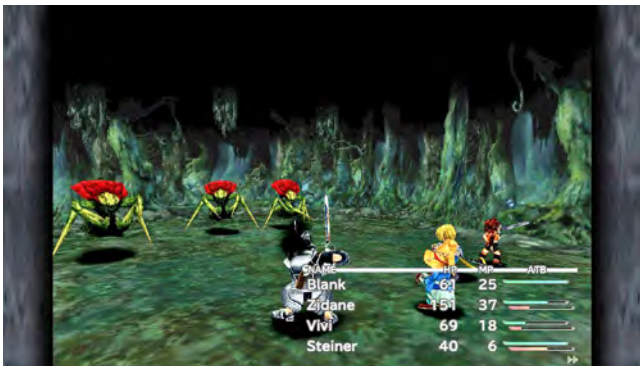
In Gaia nichts Neues

Sofern ihr *Final Fantasy IX* noch nicht kennt und mit dem Gedanken spielt, den Oldie endlich mal nachzuholen, brennen euch sicherlich zunächst andere Fragen unter den Nägeln. Wie etwa *Octopath Traveler* ist *Final Fantasy IX* ein klassisches JRPG, in dem ihr eine Gruppe von Charakteren mit vorgefertigten Klassen durch die Spielwelt begleitet und so nach und nach persönliche Geschichten der Protagonisten aufdeckt. Gekämpft wird in Zufallskämpfen genretypisch rundenbasiert. Soundtrack sowie Story begeistern noch immer und können im Gegensatz zur veralteten Grafik, dem lahmen Gameplay und der umständlichen Bedienung mit aktuellen Genrevertretern mithalten.

Neuer Port, alte Probleme

Denn auch wenn Square Enix einige Komfort-Features eingebaut hat, können diese über die Mängel nicht hinwegtäuschen, die bei einem so alten Titel offensichtlich werden. So dürft ihr unter anderem *FF IX* beschleunigen, eure Gruppe stärker machen oder die Zufallsbegegnungen ausschalten. Das sind jedoch Features, die nur alte Hasen ansprechen – für Erstspieler von *Final Fantasy IX* sind das keine hilfreichen Optionen. Die Beschleunigungsfunktion hätte zwar das Zeug dazu, kommt aber mit einem Haken: Neben der unintuitiven Menüführung (Pause + R), um das Spiel zu beschleunigen, beschränkt sich der extreme Turbo nicht nur auf die Kämpfe, sondern auf alle Aktivitäten. Das macht *Final Fantasy IX* in engen Arealen durch den immensen Geschwindigkeitsschub nahezu unspielbar. Neben den verwaschenen Hintergründen nervt dann zusätzlich der von anderen Portierungen bekannte Soundbug: Auf der Weltkarte beginnt das entsprechende Musikstück nach jedem Zufallskampf von vorne, sodass die wundervollen Arrangements nie komplett zu hören sind. Für den nicht gerade geringen Preis von 20,99 Euro dürfen die Erwartungen auch dementsprechend höher ausfallen, Klassiker hin oder her. Gerade aus genannten Gründen drängt sich der Gedanke auf, dass hier noch der eine oder andere Euro aus den Fans gequetscht werden soll, unweigerlich auf. Warum *Final Fantasy IX* für Fans und Nostalgiker trotzdem noch empfehlenswert ist, lest ihr auf der folgenden Seite. Hattet ihr bisher nix mit *Final Fantasy* am Hut, steht aber auf JRPGs, dann holt euch lieber *Octopath Traveler* oder *Xenoblade Chronicles 2* oder wartet auf die Portierungen von *Final Fantasy VII*, die hoffentlich fehlerfrei(er) erscheint. **Maria Beyer-Fistrich**

Wer keine Lust auf Kämpfe oder die Geschichte hat, kann schon in der ersten Stadt Alexandria viele Stunden in das geniale Kartenspiel Tetra Master investieren.



Charaktere und Gegner sehen gut aus, Hintergründe und allgemein die Texturen sind dagegen sehr verwaschen und unscharf. Da wäre mehr drin gewesen.

IST DAS KUNST ODER KANN DAS WEG?

Entschuldigt die polemische Headline. *FF IX* ist natürlich große Kunst – zumindest für Fans, die das Original schon auf der PS1 innig liebten. Doch ist das Spiel objektiv betrachtet heute noch gut?

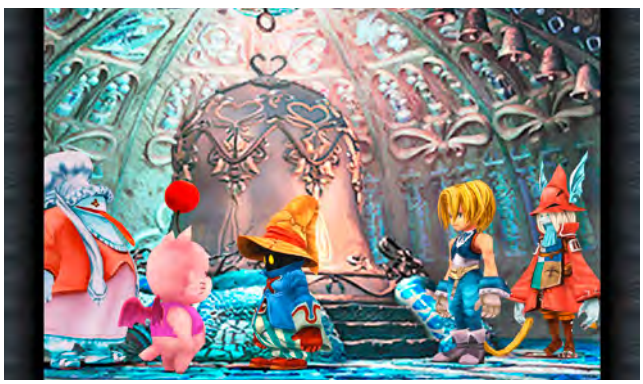
Vor dem Schreiben des Tests zur Switch-Portierung von *Final Fantasy IX* habe ich lange überlegt, für wen ich den Text eigentlich schreiben soll. Für Spieler wie mich, die Fans der Reihe sind und ohne Nachzudenken sowieso alles kaufen, auf dem *Final Fantasy* steht? Oder schreibe ich für Spieler, die *Final Fantasy IX* damals zum Release verpasst haben, weil sie entweder keine Playstation hatten oder möglicherweise noch gar nicht geboren waren (scheiße, ich werd' alt!)?

Letztendlich fiel die Entscheidung zugunsten der Vernunft – ohne die rosarote Nostalgiebrille. *Final Fantasy IX* ist neben *FF VII* und *FF VIII* ein Spiel, das mein Gamer-Leben nachhaltig geprägt hat. Ich tue mich immer schwer, die genannten Teile auf ein Treppchen zu stellen und einen ersten Platz zu vergeben. Jedes *Final Fantasy* ist schließlich für sich besonders. Und ich liebe sie alle!! So auch *Final Fantasy IX*. Es wäre anderen, neuen Titeln gegenüber aber unfair, das aus heutiger Sicht altbackene Gameplay, die teilweise verwaschene Optik, die nervigen Zufallskämpfe oder unnötig weit voneinander entfernte Speicherpunkte nicht als das zu erkennen, was sie sind: Relikte aus einer anderen Ära. Die Portierung eines fast 20 Jahre alten Rollenspiels muss sich auf einer neuen Konsole mit der aktuellen Konkurrenz messen.

Da hilft es nicht, dass Geschichte, Charaktere und Musik mich immer noch genauso mitreißen wie damals vor 18 Jahren. Oder ich erneut Stunden in das geniale Kartenspiel Tetra Master und das damit verbundene nervenaufreibende Vervollständigen meines Kartenkatalogs stecke. Objektiv betrachtet sind Rollenspielfans heutzutage mit anderen Titeln einfach besser beraten. Mein sanftes Gezeter an dieser Stelle möchte Neugierige jedoch nicht davon abhalten, einen der besten Teile der *Final-Fantasy*-Reihe für sich zu entdecken. Vorrausetzung sind aber jede Menge Ausdauer und Geduld, ein gewisser Hang zum Anachronismus sowie eine ausgeprägte Liebe für japanische Rollenspiele.

Da ich alle diese Eigenschaften besitze, macht mir *Final Fantasy IX* immer noch Spaß. Und durch die rosa Nostalgiebrille wirken die vielen kleinen Makel weniger aufdringlich. ■

EINE KOLUMNE VON MARIA BEYER-FISTRICH



Ihr helft Mogrys beim Wiederaufbau des Mog-Nets und überbringt Briefe in ganz Gaia. Habt ihr alle 38 Nachrichten ausgeliefert, wartet eine Belohnung.

Erreicht ihr den Trance-Status, wird der Held stärker. Im Gegensatz zum Limit Break aus *FF VII* haben wir aber keinen Einfluss auf den Einsatz der Trance.

THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME

Action-Adventure Wenig Story, viel bauen. Ein solides *Lego*-Spiel, bei dem noch Luft nach oben ist.

Es ist mal wieder ein Lego-Spiel erschienen! Diesmal handelt es sich um *The Lego Movie 2 Videogame*, das seit dem 28. Februar 2018 für Nintendo Switch (als Download), PC, PS4 und Xbox One erhältlich ist. Seit dem 14. März gibt's den Titel auch in den Läden für Nintendos Hybrid-Konsole.

Im neusten Klötzchenabenteuer schlüpft ihr erst mal in die Rolle von Emmet, der auch in den beiden Filmen den Protagonisten mimt. Es gilt, die gesamte Galaxie vor der neuen Oberschurkin General Mayhem zu schützen, die mit ihrer Sticker-Kanone Unheil stiftet. Die Story ist zwar schön erzählt und hat am Ende auch eine dramatische Wendung zu bieten, jedoch ist sie für das eigentliche Spiel eher zweitranging.

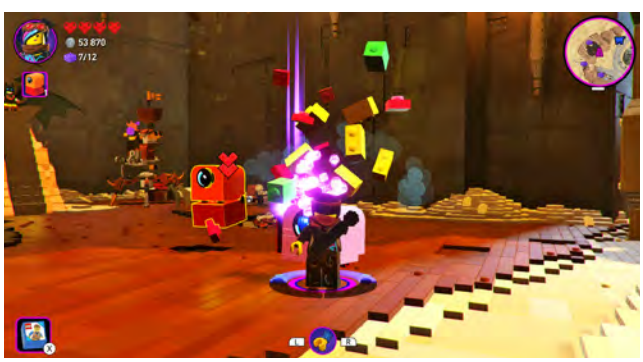
Weltenbummler

Dafür ist die Welt von *The Lego Movie 2 Videogame* wesentlich interessanter. Entwickler TT Games hat sich dieses Mal vom recht linearen Level-Design entfernt und dem Titel eine offenere Welt verpasst. Drei Sonnensysteme stehen euch zur Auswahl: Das Systar-System besteht aus sieben Planeten, die ihr nach und nach freischaltet, und beinhaltet die Geschichte des Spiels. Diese beläuft sich bei schnellem Durchspielen aber leider nur auf etwa fünf Stunden, was sogar für einen Lego-Titel recht kurz ausfällt. Dafür steht euch aber noch das Erkunder-System zur Verfügung. Auf diesen sechs Planeten findet ihr keine Story-Quests, sondern lediglich zahlreiche Nebenaufgaben in großartig gestalteten Welten: Vom wilden Westen bis zum stylishen Promi-Planeten Glitzer, auf dem sich diverse Superhelden tummeln. Da fehlt aber noch ein System! In der Randzone der Galaxie findet ihr drei Planeten, die jedoch als DLC erst nachträglich freigeschaltet werden. Dafür dann aber komplett kostenlos!

Auf einem der Planeten des Systar-Systems, dem Syspokalypstar, findet ihr eine Sandbox-Welt, die ihr nach und nach mit den Gebäuden füllt, die ihr auf euren Abenteuern findet. Bauen ist in *The Lego Movie 2 Videogame* nämlich eines der wichtigsten Elemente.

Bauen statt hauen

Im Gegensatz zu anderen Lego-Spielen legt dieses den Fokus nicht auf die Fähigkeiten der verschiedenen Charaktere, sondern eher auf das Finden und Verwenden von Bauanleitungen. So nutzt ihr beispielsweise Generatoren, Wassersprenkler oder Micro-Manager, um auf eurer Reise durch die Weiten des Lego-Weltalls voranzukommen.



Eure Gegner sind größtenteils Duplo-Tierchen, für die ihr später im Spiel eure Strategien ändern müsst. Aber auch die Schergen von General Mayhem greifen an.

Im Galaxien-HUD findet ihr die drei auswählbaren Systeme und deren Planeten, wobei der Rand der Galaxis erst nachträglich und kostenlos freigeschaltet wird.

Kletterpartien gehören zu einem Lego-Spiel dazu! In diesem Teil sind sie ein großer Aspekt der Bosskämpfe. Eine Herausforderung erwartet euch trotzdem nicht.

Im Shop löst ihr gefundene Relikte für neue Bauanleitungen, Figuren und Waffen ein oder kauft diese eben mit erspielten Steinchen. Es sind keine Grenzen gesetzt!

Einerseits ist das ein erfreuliches Novum und eine schöne Abwechslung zu den vorherigen Klötzchen-Titeln. Andererseits fehlt so fast gänzlich die Motivation, die Charaktere – übrigens über 200 Stück – durchzuwechseln. So bleibt ihr bei eurem Lieblingscharakter, der nicht nur alle Bauanleitungen nutzen kann, sondern auch alle Waffen, die es im Spiel gibt. So braucht ihr nicht zu Batman zu wechseln, um dessen Greifhaken zu verwenden, das kann Emmet genauso gut. Schön ist das für jeden, der gerne bei seinem Lieblingscharakter bleiben möchte, aber es macht diesen Aspekt auch etwas langweilig, weil es auch nicht zwingend nötig ist, Waffen wie Schwerter oder Knarren zu nutzen. Diese findet ihr zwar in recht offensichtlich platzierten Kisten zuhauf, leider stauben sie dann aber in eurem Inventar ein, denn für die nicht gerade schwer zu besiegenden Gegner werden sie kaum benötigt. Für die wirklich spaßigen Rätsel braucht ihr aber ab und zu ein bestimmtes Tool wie den Farbzauberstab oder die Abenteuerfäuste.

Easy as that

Leider bleiben die Waffen aber für die zugegeben ziemlich coolen Bosskämpfe trotzdem wieder im Inventar. Die Bosse sind riesige Duplo-Tiere wie ein Chamäleon oder ein Krake. Dabei sind immer Klettereinlagen zu erwarten, die zwar laut Entwickler herausfordernder sein sollen, sich aber im Test nicht so gezeigt haben.

Das spiegelt sich erneut im ganzen Spiel wider. Natürlich sind die Lego-Spiele meist dafür ausgelegt, dass auch Kinder ihren Spaß haben, deshalb sollten sie gar nicht allzu schwer sein. Aber durch das neue Level-Design und die unterschiedlichen Welten wäre die Möglichkeit da gewesen, auch etwas anspruchsvollere Planeten zu erstellen.

Aber sei's drum, denn *The Lego Movie 2 Videogame* macht nichts Gravierendes falsch und ist unterhaltend. Die Rückkehr zu den murmelnden Charakteren im Gegensatz zu den vorher vollvertonten ist erfrischend und die Musik ein einziger Ohrwurm. Während jede Welt komplett ohne Ladezeiten auskommt, wartet ihr aber beim Übergang auf einen neuen Planeten eine gewisse Zeit.

Erwartet nichts allzu Innovatives oder Neues von *The Lego Movie 2 Videogame*. Genügend Unterhaltung bekommt ihr aber allemal. Nachdem wir uns dem Spiel ausgiebig gewidmet haben, die Story durchgespielt und die Planeten des Erkunder-Systems untersucht haben, sind wir gerade einmal bei etwa 25 Prozent des Spiels. Es füllt also auf jeden Fall mehrere Nachmittage, Abende und Sonntage mit kunterbuntem Klötzchen-Spaß.

Paula Sprödefeld

***Lego* hat seinen Humor nicht verloren. Reitet auf einem bunten Velociraptor, während ihr ein Wassermelonen-Kostüm tragt!**

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Mir fehlt die Innovation, für die *Lego*-Spiele definitiv das Potenzial haben!"

Nennt mich die ungekrönte *Lego*-Queen bei uns in der Redaktion! Ich habe schon so einige Abenteuer getestet und auch vor meiner Zeit hier habe ich mich vielen der Titel eingehend gewidmet. Die Unterschiede in den Lego-Spielen sind gelinde gesagt nicht gravierend. Aber das ist es auch nicht, was ich von einem solchen Spiel erwarte. Ich weiß, egal welches Klötzchen-Game ich in die Hand nehme, es wird mich unterhalten (wobei *Lego Harry Potter* immer noch mein Favorit ist!). Trotzdem würde ich mir ein bisschen mehr Ideenreichtum von TT Games wünschen. Das ist zwar in Story, Rätseln und Welten vorhanden, jedoch fehlt mir ein wenig die positive Veränderung bei der Spielmechanik. In *The Lego Movie 2 Videogame* wurde der Fokus zwar mehr auf das Bauen gelegt und das finde ich auch gar nicht schlecht, jedoch fehlt mir dabei die Motivation, die vielen liebevoll gestalteten Figuren auch wirklich zu benutzen, wenn ich es nicht muss. Ein Mittelweg aus Charakterfähigkeiten und Baumechanik wäre interessant und würde wieder frischen Wind ins *Lego*-Universum bringen.

Infos

Termin:	28. Februar 2019
Sprache/Text:	Deutsch, Englisch, Französisch u. v. m.
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Warner Bros. Interactive
Entwickler:	TT Games
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Neuer Ansatz in der Spielmechanik
- ✚ Viele unterschiedliche Welten
- ✚ Schöne und ohrwurmreife Musik
- ✚ Frei bebaubarer Sandbox-Planet
- ➖ Relativ irrelevante Geschichte
- ➖ Motivation, Charaktere zu wechseln, fehlt
- ➖ Trotz neuer Herausforderungen immer noch zu leicht
- ➖ Längere Ladezeiten zwischen Welten

Wertung

7/10

„Solide, aber nichts, was ihr nicht schon mal in einem *Lego*-Spiel gesehen hättet."

ARAGAMI
SHADOW EDITION

Action Stealth muss nicht immer mit Hightech-Gadgets Hand in Hand gehen, so wie bei *Splinter Cell* oder *Metal Gear Solid*. *Aragami* versetzt euch in die Rolle eines waschechten Rachegeistes!

In den Schatten fühlt ihr euch wohl. Das war schon vor drei Jahren so in *Aragami*, einem Indie-Stealth-Game, das sich am Klassiker *Tenchu* orientiert. Es erschien für PC und PS4, Nintendo-Jünger gingen damals leer aus. Ein schöner, wenn auch später Trost: Die *Shadow Edition* von *Aragami* erscheint nun, nach den Fassungen für PS4 und Xbox One auch auf der Switch. Enthalten ist das Grundspiel sowie die Erweiterung *Aragami: Nightfall*. *Nightfall* erzählt die Vorgeschichte von *Aragami* und richtet sich an erfahrenere Schleich-Fans. Besser gesagt, es richtet sich an alle, die das Grundspiel absolviert haben.

Geisterrache

Im Grundspiel *Aragami* verkörpert ihr einen Rachegeist, zum Leben erweckt von einer Edeldame in Not. Ihr dürstet nach Blut und findet innerhalb von 15 Kapiteln und etwa 10 bis 15 Stunden Spielzeit mehr über die unheimlichen Entwicklungen im alten Japan heraus. Nach und nach erhaltet ihr Zugang zu besseren, stärkeren Fähigkeiten, stellt euch vereinzelten Bossen, spielt wahlweise mit einem Freund zusammen online und jagt nach Highscores.

Die Erweiterung *Nightfall* umfasst vier Kapitel und versetzt euch in die Rolle von Hyo oder Shinobu. Die Fähigkeiten der beiden Schattenassassinen sind identisch, abhängig von der Charakterwahl findet ihr aber unterschiedliche Tagebücher. Ihr gebietet über vier Talente: Kage

Das Licht ist euer Feind. Ihr könnt eure Magie nicht einsetzen und werdet natürlich auch viel leichter entdeckt, wenn ihr im Lampenschein steht.

Die KI ist teilweise erbärmlich. Rechts liegt ein toter Wachmann. Der Wächter weiter oben würdigt ihn keines Blickes, geschweige denn, dass er Alarm schlägt.

(kurzzeitige Unsichtbarkeit), Schattengranaten (sie blenden eure Gegner), explosive Kunais (die Wurfgeschosse schalten mehrere Feinde auf einmal aus) und der Zwillingsschattenangriff, bei dem euer Partner attackiert. Für das Ausführen all dieser Spezialaktionen benötigt ihr, genau wie im Hauptspiel, die Dunkelheit: Wenn ihr im Licht steht, schwinden eure Kräfte! Zudem könnt ihr eure Assassinenmagie nicht unbegrenzt einsetzen, den Unsichtbarkeitszauber Kage etwa dürft ihr nur zweimal wirken. Um eure Reserven wieder aufzufüllen, müsst ihr Schreine suchen und aktivieren.

In beiden Parts des Spiels sucht ihr in üblicher Stealth-Manier einen Weg durch von Gegnern wimmelnde Level. Ob ihr Feinde tötet oder umgeht, bleibt euch überlassen, am Ende wartet zwar eine Abschlussnote (motivierend für Highscore-Jäger), eine moralische Einordnung mit Konsequenzen wie etwa bei *Dishonored* fehlt aber. Einen Bonus bekommt ihr für Sammelobjekte wie Briefe und Katanas oder, wenn ihr ungesehen ans Ziel kommt. Neben euren Zusatzfähigkeiten ist der Schattensprung euer wichtigstes Werkzeug: Auf Knopfdruck teleportiert ihr euch von Schatten zu Schatten, Magiereserven vorausgesetzt. Ebenfalls praktisch: In den Schatten könnt ihr die Körper von Feinden für immer verschwinden lassen. Setzt zum Beispiel zu einem Schatten-Kill an, bei dem euer Opfer komplett in der Dunkelheit verschwindet. Das dauert aber ein paar Sekunden und ihr lauft Gefahr, dabei entdeckt zu werden. Ein Fehlschlag ist zum Glück kein Weltuntergang, obschon Rachegeist, Hyo und Shinobi im Nahkampf keine Chance haben und nach einem Treffer ihren Geist aufgeben: Die Checkpoints sind (größtenteils) fair gesetzt, und dank der mannigfaltigen Assassinentrickkiste und recht offenen Umgebungen bieten sich mehrere Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Die Zutaten funktionieren gut und es macht Spaß, wie ein Schatten durch die Levels zu huschen und möglichst elegant ans Ziel zu kommen.

In *Nightfall* nutzt ihr die Schattentötung. Dann beschwört ihr eine Schattenkreatur, die den Gegner ausschaltet und sofort verschwinden lässt.

Alte Schwächen, alte Stärken

Eine Besonderheit von *Aragami* und damit auch von *Aragami: Nightfall* ist die Möglichkeit, online im Koop-Modus zu spielen – ein lokaler Mehrspielerpart fehlt. Stärken und Schwächen sind im Grundspiel und der Erweiterung so gut wie identisch: Ziemlich befremdlich etwa, dass ihr als bewegliche Ninja-Kämpfer nicht hüpfen könnt. Um Höhenunterschiede zu überwinden, verlasst ihr euch alleine auf den Schattensprung. Die Präsentation in Cartoon-Optik und mit plakativem Farbeinsatz wirkt zwar einladend, die Charaktermodelle jedoch sehen sehr simpel aus, die Animationen sind steif. Das Ruckeln, das schon auf der PS4 störte, nervt außerdem auch auf der Switch. Insgesamt umweht *Aragami* ein altbackenes Flair, sieht es doch aus, als hätte es 2006 das Licht der Welt erblickt, und nicht 2016. Darunter leidet auch die Präsentation der wenig spannenden Storys.

Keine Experimente: *Aragami* und die Erweiterung *Aragami: Nightfall* richten sich ausschließlich an Stealth-Fans. Das Gesamtpaket *Aragami: Shadow Edition* mit 15 bis 20 Stunden Schleich-Action, wahlweise gemeinsam mit einem Online-Partner ist für Genre-Freunde einigermaßen attraktiv, sollten sie über die an einigen Stellen unübersehbaren Indie-Problemchen und die angestaubte Optik und Präsentation hinwegsehen können. Ein kleiner Bonus: In der *Shadow Edition* sind alle Kostüm-DLCs enthalten, die für *Aragami* veröffentlicht wurden.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

„Das beste Stealth-Spiel auf der Switch – weil es fast keine anderen gibt."

Im Vergleich mit extrem interaktiven AAA-Stealthgames wie etwa *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* oder gar einem *Assassin's Creed: Odyssey* mutet es im ersten Moment gewöhnungsbedürftig an, dass ihr in *Aragami* und in *Aragami: Nightfall* nicht springen und nur ausgewählte Objekte per Teleportation erklimmen könnt. Dafür bringt die Schattenmagie frischen Wind ins Stealth-Einerlei, auch wenn die *Dishonored*-Reihe das Ganze schon früher und besser gemacht hat. Dann gibt's da noch den optionalen Koop-Modus – wenn auch nur online! Probleme wie etwa die langweilige und nicht besonders gut präsentierte Story oder das mittelmäßige Charakterdesign sind nicht so schlimm wie die Tatsache, dass dem Spaß an der Mechanik nach einer Weile die Puste ausgeht, weil ihr immer das Gleiche macht, während die Abstände zwischen den Checkpoints immer länger und die Gegner niemals schlauer werden . Die *Aragami: Shadow Edition* verdient dennoch einen Platz in der Bibliothek von Stealth-Freunden. Zumal auf Nintendo Switch keine der oben genannten, weitaus besseren Alternativen verfügbar ist.

Infos

Termin:	21. Februar 2019
Sprache/Text:	Gebrabbel/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Headup Games
Entwickler:	Lince Works
Preis:	ca. 35 Euro

Pro & Contra

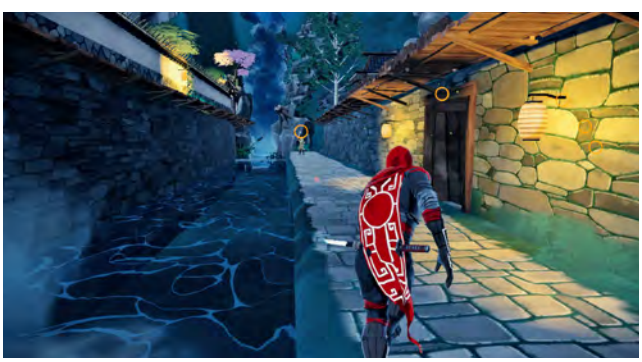
- ✚ Interessante Stealth-Mechaniken
- ✚ Doppelpaket mit Grundspiel und Erweiterung
- ✚ Mit Online-Koop
- ✚ Offene Areale mit unterschiedlichen Wegen
- ➖ Kein Nahkampf, Springen oder Klettern
- ➖ Dämliche KI
- ➖ Langweilige Story
- ➖ Technisch schwach, Ruckler, Treppcheneffekte

Wertung

6/10

„Solides, aber nicht herausragendes Stealth-Abenteuer mit Koop-Unterstützung."

Von hinten erledigt ihr Gegner mit einem Schlag. Aber auch ihr haltet nur einen Treffer aus, also lasst euch auf keinen Fall entdecken.



Gegner markiert ihr auf Knopfdruck. So habt ihr die Übersicht über ihre Bewegungen und Aufenthaltsorte in den recht weitläufigen Arealen.

KIRBY UND DAS EXTRA MAGISCHE GARN

Jump & Run Wenn Kirby ein Staubsauger ist, dann ein beutelloser – man kann den kleinen Kerl einfach immer wieder anwerfen, nur die Hardware ändert sich ab und zu.

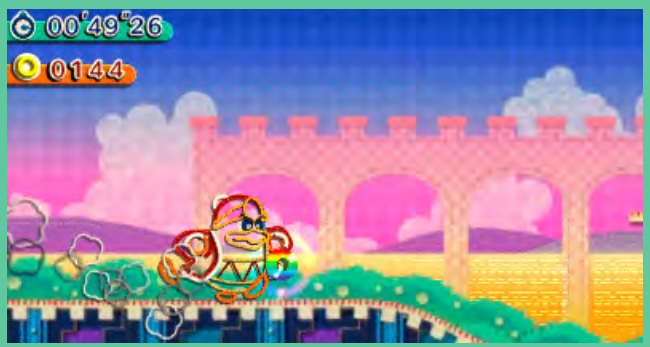
Eine Minute nach dem Einschalten von *Kirby und das extra magische Garn* entscheidet sich, ob ihr dieses Spiel lieben oder gelangweilt zur Seite legen werdet: Wenn euch der Erzähler mit seiner Märchenonkel-Stimme verzaubert, seid ihr richtig. Wer dagegen nach einem fordernden Hüpfspiel sucht und die herrlich präsentierte Geschichte direkt zum Start wegdrücken möchte, wird die nächsten knapp acht Stunden wohl eher locker aus dem Daumen raus spielen können. Denn knifflig wird *Kirby und das extra magische Garn* eigentlich nie – eure Abenteuerlust weckt das gute Stück aber trotzdem.

Garnondorf

Kirbys große Klappe saugt Probleme geradezu magisch an: Da futtert der knuffige, kleine Kerl einfach nur eine merkwürdige Tomate (aus Garn), die offenbar einem grummeligen Magier (aus Garn) gehört. Der Zauberknecht ist von diesem Mundraub gar nicht begeistert und steckt Kirby schnurstracks in einen neuen Körper (aus Garn). Natürlich kann sich unser Held das nicht gefallen lassen und will gerade Streit mit dem garstigen Magier anfangen, als plötzlich eine Rettungsmission ansteht: ein gewisser Prinz Plüsch (aus Garn) wird von einem fiesen Monster traktiert – zum Glück ist Kirby ja gerade anwesend und kann dem Thronfolger aus der Patsche helfen. Der ist zutiefst dankbar und bittet Kirby erneut um Unterstützung. Denn wie sich herausstellt, hat Prinz Plüsch' Heimatwelt (aus Garn) gerade größere Probleme als einen fiesen Zauberer: Die einzelnen Länder (jawoll, aus Garn) wurden auseinandergepflückt und hängen nun hilf- und nutzlos in der Gegend herum. Irgendjemand muss diese Einzelteile dringend wieder zusammenfügen. Mit Garn.

Voll meta

Ihr seht schon, Kirbys neuestes (und höchstwahrscheinlich letztes) 3DS-Abenteuer folgt einem klaren Thema – und es ist faszinierend zu sehen, wie kreativ und detailverliebt es seine kleine Welt aus Garn und Nähzeug zusammenstrickt. Jede einzelne der butterweichen Animationen, jede noch so kleine Ecke, selbst der letzte winzige Wassertropfen in den kunterbunten, charakterstarken Spielwelten wird mit Bindfäden, Bügelperlen und Stoffbahnen dargestellt. Hier zeigt Nintendo wieder einmal seine ganze kreative Genialität bei der Gestaltung herrlicher Jump&Run-Abenteuer. Gut möglich, dass ihr diese bereits kennt – nicht nur aus früheren Spielen der Gameplay-Großmeister aus Japan, sondern weil *Kirby und das (extra) magische Garn* bereits vor acht Jahren auf der Wii und vor vier Jahren auf der Wii U erschienen ist. Neu dazugekommen sind in der 3DS-Version mehrere Minispiele mit Meta-Knight und Dedede sowie der Teufelsmodus. In dieser Remix-Version der spielerisch wie gestalterisch bemerkenswert abwechslungsreichen Levels werdet ihr von kleinen Teufelchen verfolgt, die euch das Leben schwer machen. Ihr kennt doch sicher noch Lakitu



Minispiel-Zugabe 1: Düsender Dedede. Ganz im Stile alter *Sonic*-Spiele rast ihr durch die Levels, sammelt Bügelperlen und weicht Gefahren aus. Kniffflig!

Minispiel-Zugabe 2: Meta-Knights Schlacht. Deutlich actionorientierter als Dededes klar auf Geschicklichkeit gemünztes Spiel, aber trotzdem ähnlich.

Die enorm abwechslungsreichen Fähigkeiten, Spielwelten und Levels tragen den Dauerspaß problemlos trotz des sehr einfachen Schwierigkeitsgrades.

Hier hat Kirby gerade die Form eines Wüstenbuggys angenommen und rast durch die Dünen. So schaffen wir es auch im tiefen Sand locker bis zum Ziel.

aus den früheren *Mario*-Spielen? Den Kollegen auf seiner Wolke, der euch nervige Gegner ins Gesicht schmeißt? Unter anderem damit müsst ihr im Teufelsmodus klarkommen – und dabei auch zum ersten Mal mit einer Lebensenergie-Anzeige für Kirby und der Möglichkeit, bei Verlust derselben aus einem Level geworfen zu werden.

Nothing sucks

Diese Zugaben sind sehr willkommen und gleichen gut die Tatsache aus, dass Kirbys bezaubernde Garn-Reise auf dem kleinen 3DS-Bildschirm nicht ganz so stark wirken kann wie einst auf dem mächtigen Wii-(U)-Fernseher. Seine größten Stärken findet *Das extra magische Garn* aber weiterhin in den Gameplay-Elementen, die bereits die Ursprungsfassung so unterhaltsam gemacht haben. Da wäre zum Beispiel der unwiderstehliche Charme von Kirby und seinen Freunden und Feinden. Man bekommt einfach nicht genug von dieser drolligen Charakterparade! Noch wichtiger ist aber, dass eure Reise bis zum Schluss abwechslungsreich und damit frisch bleibt – weil unser wandelbarer Held stets neue Fähigkeiten und Verwandlungen ausprobieren darf, die selbst die Genregrenzen eines Jump & Runs sprengen. Selbst das Problem, dass ein Hüpfspiel ganz ohne echte Bedrohungen wenig Dauerspaß durch sein Gameplay erzeugen kann, umschifft Kirby mit seinen in allen Levels freischaltbaren Schätzen, einem motivierenden Rekord-System und witzigen Extras. Ganz besonders schön ist dabei eine kleine Wohnung, die ihr euch mit im Spiel gefundenen oder gekauften Goodies selbst einrichten dürft. **Benjamin Kegel**

In diesem Screenshot seht ihr die Ursache und die Lösung für alle von Kirbys Problemen. Euch ginge es auch so, wenn ihr zu 95% aus Bauch bestehen würdet.

Na, hättet ihr nicht auch gerne so ein total knuffiges Kamelsofa für euer Wohnzimmer? Die überall verstreuten Sammel-Gegenstände kann sich Kirby in sein virtuelles Häuschen stellen. Gotta catch 'em all!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Auf dem 3DS nun schon ein bisschen älter, aber immer noch eine runde Sache."

Kirby-Spiele sind schon seit längerer Zeit keine Herausforderung mehr. Aber das müssen sie auch nicht, solange sie Spaß machen – und Herausforderung ist eben nur eine mögliche Quelle von Spaß. Eine andere Quelle kann purer Charme und Liebe zu einem 3DS-Plattformer sein, in den man sich nach einem anstrengenden Tag so richtig fallen lassen und erholen kann. Oder vielleicht auch ein Trinkspiel, bei dem jedes Mal einer gehoben werden darf, wenn das Wort „Garn" aus dem Lautsprecher ertönt. Was mich an *Kirby und das extra magische Garn* (Trink!) am meisten begeistert, ist die Tatsache, dass dieses Spiel das Kunststück hinbekommt, gleichzeitig motivierend und entspannend zu sein. Deswegen kann ich es guten Gewissens für jüngere Kinder und ältere Spieler mit einem stressigen Job empfehlen. Die erstgenannte Zielgruppe wird sich im Garn-Land generell richtig wohlfühlen und für erwachsene Fingersportler ist das Ding eine regelrechte Relax-Massage für das Hirn. Allein schon die herrlich smoooooothen Klaviertracks sind es wert, den 3DS anzuwerfen und die eigenen Bestleistungen zu überbieten.

Infos

Termin:	08. März 2019
Sprache/Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	GoodFeel/HAL Laboratory
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Kirbys Charme muss man einfach lieben
- ✚ Abwechslungsreiche Levels und Figuren
- ✚ Kirby ist wandelbar wie eh und je – macht Spaß!
- ✚ Bestzeiten, Rekorde und schöne Sammelaufgaben
- ✚ Fantastisch animiert, großartige Musik und Effekte
- ✚ Schöne Minispiel- und Modus-Zugaben für den 3DS
- ➖ Wirkt auf dem 3DS nicht ganz so opulent
- ➖ Ansonsten eben „nur" das alte Wii-Spiel

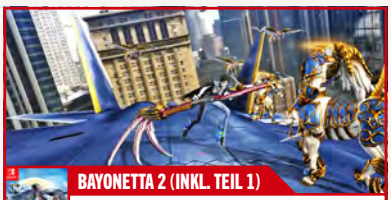
Wertung

8/10

„Aus diesem Ex-Wii-Spiel ist noch lange nicht die Luft raus. Super vor allem für Erstkäufer!"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

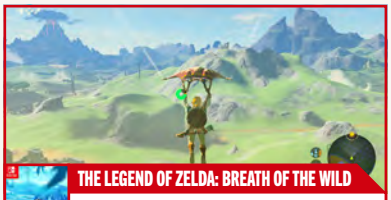
ACTION



BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Attack on Titan 2** Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic
- **Travis Strikes Again: No More Heroes** Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Starlink: Battle for Atlas** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

STATE OF MIND
Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainm.
Ein Adventure mit Blick auf die Technik der nahen Zukunft

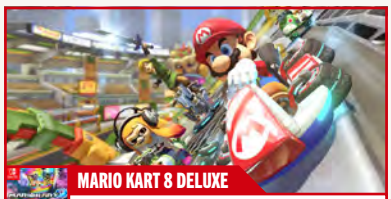
- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **Yomawari: The Long Night Collection** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

STRATEGIE

SID MEIER'S CIVILIZATION 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Komplexe, sehr lange motivierende Rundenstrategie, super für Switch umgesetzt

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Disgaea 1 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Valkyria Chronicles 4** Wertung: 8 | Hersteller: Sega

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Gear Club Unlimited** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Cars 3: Driven to Win** Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Grip** Wertung: 7 | Hersteller: Pqube

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Wertung: 8 | Hersteller: Soedesco
- **Runbow** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Sonic Forces** Wertung: 6 | Hersteller: Sega
- **-** Wertung: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an *Super Mario Party* nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcoked 2** Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Wer weiß denn sowas?** Wertung: 7 | Hersteller: bitComposer Interactive

TRINE 2: COMPLETE STORY

Toller Indie-Plattformer mit kniffligen Rätseln, der vor allem im Koop-Modus zeigt, was er kann.

Mit reichlich Verzögerung – die PC-Version erschien bereits 2011 – erscheint nun auch *Trine 2* für die Switch in der *Complete Story*-Edition. Die enthält einen DLC sowie einen Bonus-Level und versetzt euch genau wie der Erstling (seit November für Switch erhältlich) in eine kunterbunte, wunderschön gestaltete und nach wie vor extrem hübsch anzusehende Fantasy-Welt. Ihr verkörpert einen von drei Helden: Zauberer Amadeus, Schurkin Zoya oder Ritter Pontius. Mit diesem Trio hüpft, kämpft und rätselt ihr euch durch insgesamt 20 Plattform-Level, Bosskämpfe inklusive. Besonders wichtig ist dabei der Einsatz der Helden-Skills. Amadeus etwa zaubert Kisten und dergleichen herbei oder bewegt Gegenstände, Zoya kann klettern und im Fernkampf angreifen, während Pontius Barrieren beseitigt und im Nahkampf austeilt. Spielt ihr alleine, wechselt ihr zum Lösen der Rätsel hin und her – deutlich mehr Laune macht aber der Koop-Modus für bis zu drei Spieler. Lohnt immer noch!

Sascha Lohmüller

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger einen Blick allemal wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist *Diablo 3*, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Battle Chasers: Nightwar
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Lost Sphear
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ys 8: Lacrimosa of Dana
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Graceful Explosion Machine** – Wertung: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Slime-san** – Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Steredenn: Binary Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight
- **Warframe** – Wertung: 8 | Hersteller: Digital Extremes

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft
- **-** – Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

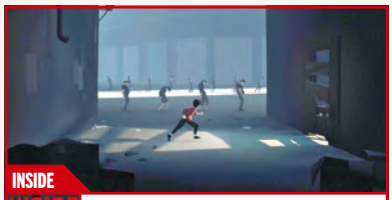
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018.

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Bad North** – Wertung: 7 | Hersteller: Raw Fury
- **Regalia: Of Men and Monarchs** – Wertung: 7 | Hersteller: Crunching Koalas

ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Forgotton Anne** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Night in the Woods** – Wertung: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL

DEEMO
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **VOEZ** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Final Fantasy XV Pocket Edition HD** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

BLOSSOM TALES: THE SLEEPING KING

Ein wunderschönes Abenteuer für Switch, welches den Geist der 2D-*Zelda*-Spiele atmet.

Warum auch immer ging dieses Kleinod völlig an unserer Berichterstattung vorüber, als es im vergangenen Jahr für Nintendo Switch erschien. *Blossom Tales: The Sleeping King* ist ein Action-Adventure im Retro-Look, welches seine Inspiration offen und stolz vor sich her trägt: *The Legend of Zelda: A Link to the Past* stand hier Pate. Ganz mit der spielerischen Qualität der großen Vorlage kann der Titel nicht mithalten, doch die Gestaltung der Spielwelt, jene der Dungeons und die Qualität der Kämpfe und der Rätsel kann sich nichtsdestoweniger sehen lassen. Atmosphärisch geht man zudem eigene Wege und erzählt ähnlich wie im Filmklassiker *Die Braut des Prinzen* eine humorvolle Fantasy-Story mit einer Rahmenhandlung in der echten Welt, in der ein Großvater seinen Enkeln eine Gute-Nacht-Geschichte vorliest. Immer wieder mischen die Kinder sich ein und sagen dem Großvater, wie die Geschichte weitergehen soll – charmant und lustig!

Lukas Schmid

SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER
Wertung: 9 | Hersteller: Drool
Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Chromagun
Wertung: 7 | Hersteller: Pixel Maniacs

Clustertruck
Wertung: 7 | Hersteller: Tiny Build Games

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER + BOWSER JR.S REISE

Für Rollenspielfans gab es am 3DS kürzlich gleich zwei Highlights. Das Abenteuer mit den Gebrüdern Mario ist zwar nur ein Remaster vom DS-Original, dafür aber ein richtig, richtig gutes! Das andere Highlight ist übrigens der Dungeon-Crawler *Etrian Odyssey Nexus*.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

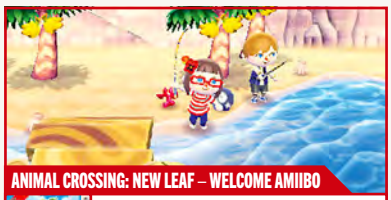
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Xbox-Spiele auf der Switch? Vielleicht sogar eine Kooperation zwischen Microsoft und Nintendo? Ist das möglich? Warum eigentlich nicht – die Mischung könnte sehr gut aufgehen!

Je nachdem, wo mein guter Freund Viktor die Kolumne in dieser Ausgabe der N-ZONE geparkt hat, seid ihr vielleicht schon auf Lukas' umfangreichen Beitrag zum Thema „Microsoft/Xbox trifft Nintendo/Switch" gestoßen. Das interessiert mich natürlich auch brennend – diesen Oktober feiere ich schließlich nicht nur mein 20-jähriges Jubiläum als Nintendo-Redakteur, ich war auch ein Gründungsmitglied und am Ende auch etwa drei Jahre lang der Chefredakteur des letzten deutschen Xbox-Magazins, der XBG Games. Im März 2018 wurde die XBG Games leider eingestellt. Der Grund dafür war letztendlich der immer schlechtere Zug der Microsoft-Konsole: In Japan hat die Xbox One nie auch nur ansatzweise ein Bein auf den Boden bekommen und in Europa ist das gute Stück der Playstation 4 ebenfalls mitunter um den Faktor zehn hinterhergerannt. Einzig in den USA hat sich Microsofts aktuelles Flaggschiff genug Käufer gesichert, um eine Existenzberechtigung aufzubauen. Woran das alles liegt, lässt sich schwer genau sagen. Aber die Kombination aus dem furchtbaren Fehlstart bei der Präsentation der Konsole neben einer wiedererstarkten Playstation sowie der qualitative Kollaps etlicher Xbox-Exklusivmarken wie *Scalebound* (seufz) oder unlängst *Crackdown 3* sind mit Sicherheit einige der Top-Gründe. Dass man mittlerweile alle Xbox-Spiele von Microsoft auch für den PC kaufen kann, hat der Konsole wohl auch nicht gerade gutgetan.

Problem vorhanden, Lösung gesucht

Kurzum: Wenn Microsoft seine Konsolensparte nicht als Prestigeobjekt beibehalten möchte, nähert sich die Xbox wohl allmählich ihrem Exitus. Natürlich kann man versuchen, noch einmal mit viel Geld in der Hand eine neue Konsolengeneration am Markt zu etablieren, aber ganz ehrlich – warum sich jetzt noch die Mühe machen? Und vor allem: Warum jetzt noch PC-Spieler verprellen, die sich an Xbox-Titel auch auf Windows gewöhnt haben? Ich könnte mir also hervorragend vorstellen, dass Microsoft eine Kooperation mit Nintendo anstrebt – und sich in Zukunft eher als Softwareproduzent für seine ja immer noch großartigen Marken versteht. Ich könnte mir bei Microsoft aber auch sehr gut vorstellen, dass sie ihre Spiele auf der Playstation veröffentlichen. Da haben die Kollegen meiner Erfahrung nach keine Ego-Probleme, dafür aber einen guten Sinn für Geschäfte. Es hängt einfach an der Frage: Was will Microsoft mit der Xbox?

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

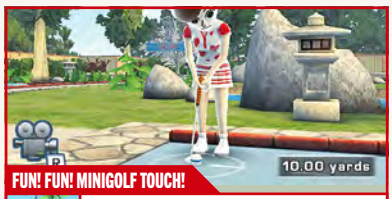
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

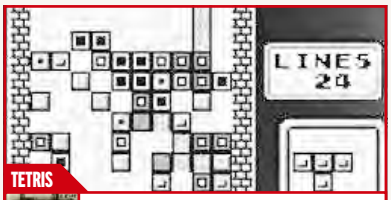
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

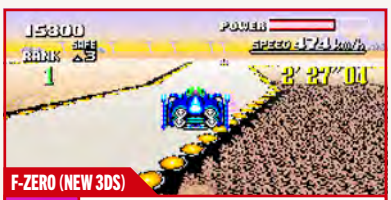
SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Die Lösung des letzten Retrorätsels war typisch *Star Trek*: Es gab zwar nur ein paar korrekte Antworten zu *Starfleet Academy* für das SNES, die dafür aber mit ganz viel Liebe.

Der schnellste Nachwuchs-Brückenoffizier in unserem Retrorätsel war Matthias Heckmann, der uns sogar Fotos von seinem SNES-Modul zu *Starfleet Academy: Starship Bridge Simulator* geschickt hat. Richtig schön in Schaumstoff eingelegt, damit es gut erhalten bleibt. Nice job, Matthias! Weiter geht es mit einem Game-Boy-Titel. Er erschien Anfang der 90er in der EU … und zwar witzigerweise, bevor die ursprüngliche, längst fertige Konsolenversion des Spiels in Deutschland auf den Markt kam. Ansonsten solltet ihr euch fragen: Was haben ein Camptosaurus und ein Louie gemeinsam?

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

THE OTHER CASTLE

Naturbedingt können wir euch nur wenige Mobile-Spiele guten Gewissens empfehlen – hin und wieder kommen uns aber doch ein paar starke Titel zwischen die Finger.

Eigentlich sind moderne Smartphones eine wunderbare Spielplattform – wenn man sich denn nicht durch einen Berg stinkender Free-mium-Abzock-Games durchwühlen müsste, nur um an die paar wirklich edlen Titel zu kommen, die einfach nur schöne Videospiele sein wollen. Eines dieser feinen Exemplare hört auf den Namen *Pocket City*, ist für Android und iOS erhältlich und ist ein modernes, herrlich detailverliebt gestaltetes Städte-Aufbauspiel. Wahlweise im freien oder Story-Modus baut ihr hier Haus für Haus eure eigene Metropole auf, erfüllt Quests, verdient euch Geld und schaltet neue Gebäude frei. Und das allein durch Leistung im Spiel: *Pocket City* drückt euch keine Mikrotransaktionen aufs Auge!

SUPER MARIO LAND 2 6 GOLDEN COINS

Jump & Run Mario besitzt ein Schloss. Stimmt doch gar nicht? Stimmt wohl, wie dieser Retro-Klassiker für den Game Boy beweist! Macht das Hüpf-Abenteuer auch heute noch Spaß?

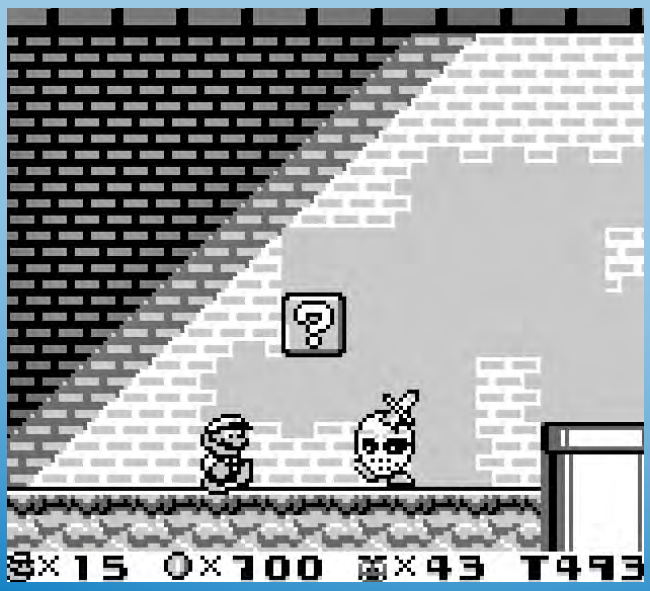
Nintendo ist ja nicht gerade dafür bekannt, in den hauseigenen Spielereihen allzu oft zusammenhängende Geschichten zu erzählen, vor allem nicht im Falle von *Super Mario*. Umso beeindruckender, dass *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* schon 1993 gegen den Trend ging und eine direkte Fortsetzung zum ersten *Super Mario Land* darstellt. Nachdem er Prinzessin Daisy in Sarasaland gerettet hat, kehrt Mario ins Mario-Land zurück (das Pilzkönigreich war damals offenbar noch nicht fester Wohnsitz des Klempners). Dort hat der fiese Wario in der Zwischenzeit die Kontrolle über Marios Schloss übernommen. Das kann der Pilz-Conoisseur natürlich nicht auf sich sitzen lassen und macht sich auf, die sechs titelgebenden goldenen Münzen zu sammeln, welche für das Betreten des Schlosses notwendig sind, und dem fiesen Obermotz den Garaus zu machen. Mario-Land? Ein Schloss für Mario? Ja, auf die interne Serienlogik pfeift *Super Mario Land 2* geflissentlich. Auch der in diesem Spiel debütierende Wario war anno dazumal eine reichlich seltsame Idee. Und auch sonst bietet der Titel Gegner und Level-Thematiken, die man so in keinem *Mario*-Spiel davor oder danach gesehen hat.

Robo-Größenwahn

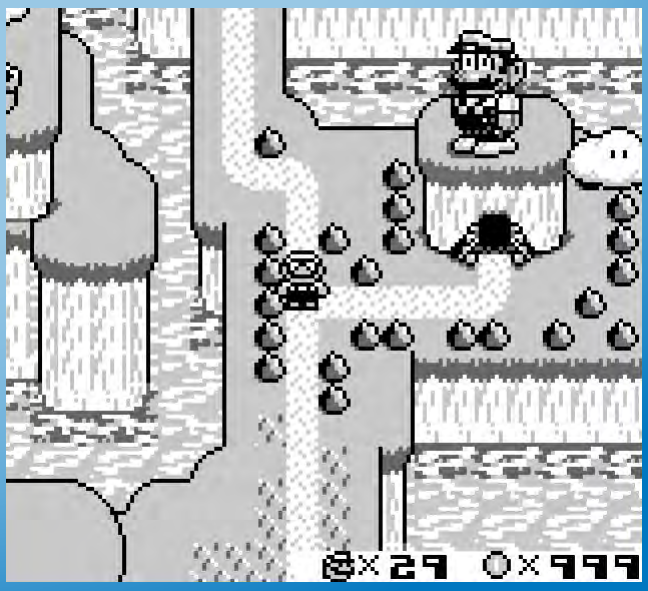
Wie wäre es zum Beispiel mit einem Gebiet, dessen Levels allesamt im Inneren eines riesigen Mario-Roboters angesiedelt sind? Oder einem Areal im Inneren einer gewaltigen Schildkröte? Oder in der Krone eines gewaltigen Baumes? Ja, hier wird etwas mehr geboten als das übliche Wiese-Wüste-Lava-Strand-Schema. Fast scheint es so, als hätte sich Nintendo auf dem Game Boy generell etwas gewagtere Szenarien und Ideen erlaubt, siehe auch *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Wie wäre es nach dem *Zelda*-Remake mit einer erweiterten Neuinterpretation des *Mario*-Hüpfers für Switch?

Fast schon Open World

Auch in Sachen Struktur geht *6 Golden Coins* eigene Wege. Statt einer linearen Levelabfolge wie *Super Mario Land* und die ersten beiden *Super Mario Bros.*-Spiele setzt der Titel – ebenso wie *Super Mario Bros. 3* und *Super Mario World* – auf eine Oberwelt, von der aus man zu den verschiedenen Welten gelangt. Der Twist ist der, dass man von Anfang an jedes Gebiet in beliebiger Reihenfolge absolvieren kann. Innerhalb der sechs frei anwählbaren Gebiete muss dann lediglich eine kleine Handvoll Levels in vorgegebener Abfolge besucht werden, meistens zwei bis drei



Super Mario Land 2 **ist nicht so seltsam-andersartig wie der Vorgänger, hat aber auch genügend bizarre Elemente zu bieten. Wie wäre es etwa mit diesen Grusel-Gegnern?**



In welcher Reihenfolge wir die verschiedenen Areale der Oberwelt bestreiten, steht uns völlig frei. Auch einige geheime Levels warten darauf, erkundet zu werden.

Stück vor einem finalen Gebiet mit einem Boss am Ende. Zusätzlich erwarten uns mehrere geheime Abschnitte, zu denen wir gelangen, indem wir versteckte Türen in den primären Levels entdecken. In diesen Arealen finden wir dann entweder Extraleben in Hülle und Fülle oder sie dienen als Abkürzung, um schneller zum Boss eines Gebietes zu kommen. Für das Bezwingen eines Obermotzes erhält man eine der heiß begehrten goldenen Münzen. Schwer sind diese Fieslinge nicht – *Mario*-typisch reichen im Normalfall drei Treffer, um sie außer Gefecht zu setzen. Aber auch bei ihnen zeigt sich der Wille der Entwickler, ungewöhnliche Wege zu gehen. Statt Bowser, Koopalingen und Co. treffen wir hier auf wirklich einzigartige Gesellen. Im Detail sind es neben Wario selbst ein riesiger Vogel, ein Oktopus, die drei Schweinchen in ihren Hütten aus Stroh, Holz und Stein (!), eine Hexe, eine gewaltige Ratte und Tatanga, der Außerirdische, der im Vorgänger als finaler Obermotz fungierte. Auch bei den Standard-Gegnern wird bis auf einige Ausnahmen nicht auf Wiedererkennungswert gesetzt. Ein Bär auf einem kullernden Ball und eine Ameise mit Stachelhelm klingen ja noch relativ normal. Eine Hockeymaske mit Messer im Schädel, Schirme mit menschlichen Füßen und Kuh-Wal-Hybriden schon weniger.

There and back again

Spielerisch hingegen überzeugt *Super Mario Land 2* mit Vertrautem und geht damit wiederum in eine andere Richtung als der erste *Mario Land*-Hüpfspaß. Der nämlich hatte wenig gemein mit dem, was Nintendo zuvor auf dem NES etabliert hatte, wohl auch, weil die Entwickler angesichts der Tatsache, dass es sich um ein Launchspiel für den Game Boy handelte, noch nicht mit der Hardware vertraut waren und entsprechend ein ziemlich simplifiziertes Spielerlebnis ablieferten. Der Nachfolger hingegen schickt uns in teilweise relativ weitläufige Levels, die nicht nur von links nach rechts laufen, sondern auch nach oben und unten offen sind. Besser noch und damit einhergehend: nachscrollende Bildschirme, die es unmöglich machen, im Level zurückzulaufen, gibt es nicht mehr, stattdessen können wir die Gebiete nach Lust und Laune erforschen. Dadurch entpuppt sich das Abenteuer als wesentlich vielfältiger als der Vorgänger. So haben wir ja schon erwähnt, dass es an allen möglichen Orten geheime Ausgänge zu finden gibt, welche uns in Extralevels befördern. Aber auch ansonsten warten allerlei versteckte Räume mit Zusatzleben, Münzen und anderen Goodies. Wer will, ist in etwa einer bis anderthalb Stunden durch das Abenteuer durch.

Fast wie bei den Großen

Wer alles entdecken will und sich Zeit lässt, darf aber noch einmal eine gute Stunde drauflegen. Das ist zwar noch immer keine gewaltige Spielzeit, für damalige Game-Boy-Verhältnisse aber durchaus respektabel. Besonders schön: Nach jedem abgeschlossenen Level wird sogar unser Spielstand gesichert! Anders als in zahlreichen anderen Jump & Runs seiner Zeit verlangt *Super Mario Land 2* also nicht, dass wir bei jedem Spielstart wieder von vorne loslegen. Aber aufgepasst: Verlieren wir all unsere Leben, so wandern die goldenen Münzen zu ihren Besitzern zurück und wir müssen alle Bosse ein weiteres Mal bezwingen! Gut, dass das immer wieder Spaß macht, was auch an der sehr präzisen Steuerung liegt. Mit dem Steuerkreuz bewegen wir Mario, mit A springen wir, mit B laufen wir schneller respektive heben Gegenstände auf. Im Grunde handelt es sich um eine vereinfachte Form des kurz zuvor veröffentlichten *Super Mario World*, was sich schon daran zeigt, dass Mario in seiner großen Gestalt einen Bohrersprung ähnlich jenem aus dem SNES-Abenteuer ausführen kann, um Blöcke zu zerdeppern. In Sachen Power-ups ist die Auswahl mit nur zwei echten Helferlein bescheiden, dafür werden diese aber auch sehr häufig genutzt. Die Feuerblume lässt uns wie üblich Feuerbälle schießen, die neu für das Spiel ersonnene Karotte verleiht uns Hasenohren und erlaubt es uns, flatternd gewaltige Strecken in der Luft zurückzulegen. *6 Golden Coins* implementiert ohne allzu drastische Kompromisse zahlreiche Elemente aus den 16-Bit-Spielen und reichert sie zusätzlich mit eigenen Ideen und der ihm eigenen, einzigartigen Atmosphäre an. Wahrlich keine schlechte Leistung!

Alte Schönheit

Auch technisch konnte sich das Spiel dereinst sehen lassen und ist sogar heutzutage noch nett anzusehen. Anstelle der winzigen Sprites aus dem ersten Teil erwarten uns hier deutlich größere Modelle, allen voran jenes von Mario selbst. Trotz der arg eingeschränkten Möglichkeiten und der Schwarz-Weiß-Darstellung beziehungsweise der Darstellung in Grüntönen besitzt jeder Abschnitt und jeder Level einen eigenen, unverwechselbaren Charakter, der von den ohrwurmtauglichen Melodien nur noch weiter unterstrichen wird. Ein unverwechselbarer Charakter – das trifft auch auf das Spiel im Ganzen zu. Wie schon das erste *Super Mario Land* wagt auch die Fortsetzung viel Neues, ist dabei aber noch deutlich erfolgreicher und somit eines der erinnerungswürdigsten *Mario*-Spiele und ein verdienter Klassiker. **Lukas Schmid**

Der Kampf gegen Wario ist eine der größten Herausforderungen – vor allem, da wir bei einem K. o. noch einmal den langen und schweren letzten Level bewältigen müssen.

Tatanga, seines Zeichens finaler Boss des ersten *Super Mario Land*, tritt in der Fortsetzung nur als Zwischenboss auf. Eine ganz schön gemeine Degradierung!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 04/2004

Eigentlich umfasst jede N-ZONE-Ausgabe ja genau 100 Seiten, das war auch schon vor 15 Jahren so. Manchmal glänzt ein Heft aber mit so vielen unterschiedlichen Themen, die allesamt super spannend sind, dass es sich nach viel mehr als eben diesen 100 Seiten anfühlt. So etwa bei der N-ZONE 04/2004. Damals wurde der Nintendo DS enthüllt, der ursprünglich nicht als Nachfolger für die Game-Boy-Serie gedacht war, die Redaktion berichtete daher natürlich über die seinerzeit durchaus revolutionäre Handheld-Konsole. Im Vorschau-Bereich wartete die 15 Jahre alte Ausgabe mit interessanten Beiträgen zu *Harvest Moon: A Wonderful Life*, *Knights of the Temple*, *Splinter Cell – Pandora Tomorrow* sowie *The Legend of Zelda: The Four Swords Plus* (allesamt Gamecube-Titel) auf. Die Testsektion war im Heft 04/2004 reichlich gefüllt mit überzeugenden Titeln: *Final Fantasy: Crystal Chronicles* (88), *Prince of Persia: The Sands of Time* (91), *Beyond Good & Evil* (89), *R:Racing* (72) und *Puyo Pop Fever* (81) für den Gamecube sowie *Pokémon Feuerrot & Blattgrün* (88), *Metroid: Zero Mission* (90), *Swords of Mana* (81), *Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten* (72), *Sabre Wulf* (82), *Sonic Battle* (80) und *Mr. Driller 2* (79) für den Game Boy Advance durchwanderten unter anderem das Testlabor. Außerdem freuten sich Leser über ein Special zum besten Zubehör für Gamecube, GBA und GBA SP, weitere Hardware-Tests, Leserbriefe sowie Leser-Feedback zu seinerzeit aktuellen Nintendo-Themen, Cheats und Codes, Tipps zu *James Bond 007: Alles oder nichts* sowie zu guter Letzt Tipps zu *Prince of Persia: The Sands of Time*.

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE (GC)

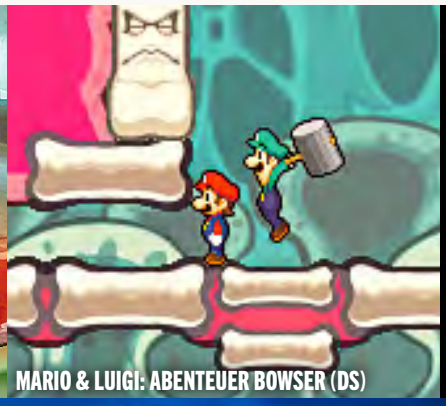
POKÉMON FEUERROT & BLATTGRÜN (GBA)

BEYOND GOOD & EVIL (GC)

AUSGABE 04/2009

Auch vor zehn Jahren war die N-ZONE reichlich gefüllt mit spannenden Themen und vor allem unzähligen Titeln für die zur damaligen Zeit extrem erfolgreiche Wii. Im Vorschau-Bereich beschäftigte sich die Redaktion daher mit Spielen wie *Indiana Jones und der Stab der Könige*, *Guitar Hero: Metallica*, *The Conduit*, *Anno – Erschaffe eine neue Welt*, *X-Men Origins: Wolverine* sowie *Sports Island 2* für die Wii und *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser* für den DS. Genau, es geht um das *Mario*-Rollenspiel, dessen 3DS-Neuauflage wir in der letzten Ausgabe getestet haben, damals allerdings hatte es noch keinen finalen Namen und horchte auf den unkreativen Arbeitstitel *Mario & Luigi RPG 3*. Neben der ausladenden Vorschau-Sektion geizte auch der Testbereich nicht an zahlreichen Beiträgen. Für die Wii gab es unter anderem Tests zu *Mario Power Tennis* (87), *Sonic und der schwarze Ritter* (83), *Pro Evolution Soccer 2009* (87), *Castlevania Judgement* (70), *Ready 2 Rumble Revolution* (78) und *MySims Party* (78), für den DS zu *Dragon Quest 5: Die Hand der Himmelsbraut* (86), *Chrono Trigger* (90), *Suikoden Tierkreis* (81) sowie *Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon* (83). Neben einer spannenden Reportage zu *Mario*-RPGs anlässlich des neuen *Mario & Luigi*-Games und Hardware-Tests, Leserbriefen, Spielerforum sowie Cheats und Codes zeigte sich der Retro-Bereich in N-ZONE-Ausgabe 04/2009 als besonders umfangreich. Vor zehn Jahren freuten sich die der Nostalgie zugeneigten Leser über Beiträge zu Nintendo-Winterspielen, *Sonic Chaos*, *Clay Fighter*, *Banjo-Kazooie*, *Yoshi* und vielen weiteren Themen.

INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE (Wii)

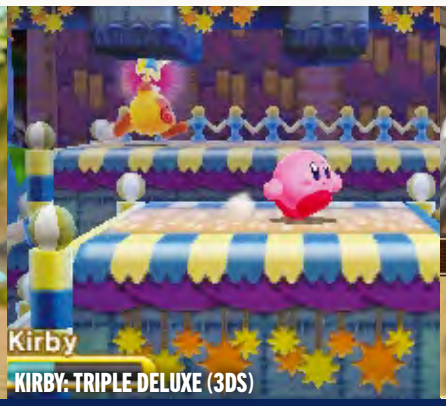

MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER (DS)

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 (Wii)

AUSGABE 04/2014

Platzten die N-ZONE-Ausgaben von 15 sowie zehn Jahren nahezu aus allen Nähten vor Themen, sah das vor fünf Jahren gänzlich anders aus. Rund eineinhalb Jahre nach Release der Wii U hatte sich schon reichlich Ernüchterung um die mit hohen Ambitionen 2012 ins Rennen geschickte Tablet-Konsole breitgemacht, folglich erschienen nur noch wenige große Titel für Nintendos Daddelkiste. Genau genommen gab es im Heft vor fünf Jahren lediglich drei Vorschau-Beiträge zu Wii-U-Titeln (*Sonic Boom*, *Lego Der Hobbit* und *Xenoblade Chronicles*), im Testbereich glänzte die Konsole sogar mit völliger Abwesenheit, lediglich zwei Games für die Virtual Console durchwanderten damals das Testlabor. Besser sah es für den deutlich erfolgreicheren 3DS aus, zum Handheld freuten sich N-ZONE-Leser über Vorschauen zu *Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl*, *Kirby: Triple Deluxe* sowie *Nintendo Pocket Football Club*, Tests gab es zu *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* (87), *Yoshi's New Island* (81) und *Senran Kagura Burst* (83). Somit blieb in Ausgabe 04/2014 neben Spielforum, N-ZONE-Superliga und vielen interessanten Leserbriefen jedoch genügend Platz für spannende Retro-Beiträge zu Jump&Run-Spielen für das Sega Mega Drive sowie *Donkey Kong Country 2 + 3*. Außerdem berichtete die Redaktion in einer Reportage über den neuen Anspruch in Videospielen anlässlich des fordernden Wii-U-Hüpfers *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, außerdem gabs eine Komplettlösung auf umfangreichen zwölf Seiten zum letztgenannten Game mit Nintendos Vorzeige-Primaten.

SONIC BOOM (Wii U)



KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY (3DS)

WARGROOVE
ALLGEMEINE TIPPS

Seit Kurzem könnt ihr in *Wargroove* für die Switch euer taktisches Geschick auf die Probe stellen. Wir geben euch nützliche Tipps für die Schlacht und klären ein paar mögliche Verständnisfragen des komplexen Spielprinzips. Außerdem haben wir eine kurze Einheitenübersicht, die euch alle Besonderheiten und Grooves näherbringt. Von Thomas Denzinger

Wargroove bietet komplexe Rundenstrategie, nicht nur für Neueinsteiger. Wir geben euch Tipps, mit denen ihr die Schlachten leichter für euch entscheidet. Außerdem helfen wir euch, bei einem Gefecht nicht so schnell den Überblick zu verlieren, und verraten euch, auf welche Besonderheiten ihr achten solltet. Und zuletzt haben wir noch eine Liste mit den Stärken und Besonderheiten aller Einheiten für euch, inklusive einer Erklärung aller Grooves der zwölf Standard-Kommandanten.

Das Ziel vor Augen

Ihr solltet euch stets bewusst sein, dass zum Gewinnen der Schlacht in den meisten Fällen nur zwei Möglichkeiten in Frage kommen: besiegt den feindlichen Kommandanten oder dessen Basis. Plant vorerst immer, die gegnerische Basis zu zerstören. Schafft ihr es, einen Tribok in Angriffsreichweite zu bringen, braucht ihr nur zwei Angriffe, um zu gewinnen. Am besten schützt ihr eure Belagerungswaffe mit Speerkämpfern oder Soldaten und arbeitet euch Stück für Stück dem Ziel entgegen.

Kommandanten des Gegners hingegen behaltet ihr stets im Auge. Sollte sich dann eine Möglichkeit für einen schnellen Sieg anbieten, schlagt ihr schnell zu. Hierfür braucht ihr mehrere Kampfverbände. Neben starken Einheiten wie Drachen und Riesen sind vor allem kritische Treffer wichtig. Denkt auch daran, dass ihr mit euren Streitkräften mögliche Rückzugswege blockieren könnt. Und hetzt ihr einem Kommandanten fliegende Truppen auf den Hals, kann er nicht zurückschlagen.

Die wichtigste Einheit

Es ist zwar schade, wenn ihr eine teure Einheit in den Bildschirmtod schickt, aber passiert euch dasselbe mit dem Kommandanten, ist die komplette Schlacht verloren und ihr startet von vorne. Prüft deshalb doppelt, bevor ihr euren Kommandanten bewegt, ob er den nächsten gegnerischen Zug überlebt. Besonders die Reichweite der feindlichen Drachen, Triböcke und Kriegsschiffe ist leicht zu übersehen. Da der Kommandant jedoch sowohl gut einstecken als auch austeilen kann und sich obendrein als einziger Einheitentyp im Spiel kostenlos um 5% der Trefferpunkte pro Runde heilt, solltet ihr ihn nicht abseits der Schlacht versauern lassen.

Gold und Gebäude effizient nutzen

Pro kontrolliertem Dorf bekommt ihr 100 Goldstücke zu Beginn des Zuges. Besitzt ihr mehr Dörfer als euer Gegner, habt ihr also einen ökonomischen Vorteil. Wichtig dabei: Für kontrollierte Kasernen, Türme und Häfen erhaltet ihr kein Einkommen.

Grundsätzlich bieten günstige Einheiten wie Soldaten und Speerkämpfer das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Das wird am Beispiel schnell deutlich: Zwei Spielern stehen 600 Goldmünzen zur Verfügung, einer rekrutiert sechs Soldaten, der andere eine einzige Kavallerieeinheit. Mit sechs Soldaten habt ihr nicht nur eine höhere Einheitenanzahl und somit mehr Angriffe und taktische Möglichkeiten, sondern teilt auch mehr Schaden aus als der einzelne Reiter. Allerdings limitiert die Zahl eurer Rekrutierungsgebäude wie Kasernen, wie viele Streitkräfte ihr in jeder Runde aufs Feld führen könnt. In einem Zug steht euch deshalb mit einer Kavallerieeinheit mehr Kampfkraft zur Verfügung als mit einem einzelnen Soldaten. Darüber hinaus müsst ihr natürlich bei der Aushebung euer Armee auf die feindliche Bedrohung reagieren.

Die richtige Armee

Die perfekte Armee gibt es in *Wargroove* nicht, dennoch solltet ihr einige Punkte bei der Auswahl eurer Truppen beachten. Um eure teuren und stärkeren Einheiten zu schützen, ist es sinnvoll, Soldaten und Speerkämpfer als Schild einzusetzen. Besonders die Speerkämpfer bilden in Dreiergruppen aufgrund ihrer kritischen Treffer eine starke Verteidigungslinie. Achtet trotzdem immer auf die Einheitenzusammenstellung eures Gegners. Eine Verteidigung, die nur aus Speerkämpfern besteht, ist wirkungslos, wenn euer Feind mit Flugeinheiten oder vom Wasser aus angreift. Habt ein Auge auf die Truppen eures Gegners und rekrutiert rechtzeitig die passenden Einheiten zum Kontern. Eine Liste der Stärken aller Streitkräfte findet ihr weiter unten im Artikel.

Zur Heilung nutzt ihr am besten den Zauber eurer Magier, beachtet dabei aber die Kosten und rechnet bei Bedarf kurz nach, ob sich die 300 Goldstücke auch wirklich auszahlen. Wenn ihr Einheiten an eigenen Dörfern heilt, müsst ihr euch bewusst sein, dass der Gegner anschließend leichtes Spiel hat, das Dorf anzugreifen und zu erobern. Das lohnt sich daher nur, wenn die Schlacht fernab eurer Produktionsgebäude stattfindet, da Truppennachschub entsprechend lange zur Front braucht.

Tipps für Missionen und KI-Gegner

In den Schlachten kann die KI durch geschicktes Positionieren eurer Einheiten beeinflusst werden. Bevor ihr eine starke Verteidigung des Gegners stürmt, prüft die Reichweiten seiner Truppen und stellt eure Armee in sicherer Entfernung auf. Nutzt anschließend eine oder mehrere entbehrliche Einheiten und platziert sie als Köder in Angriffsreichweite der feindlichen Verteidigung. Im Idealfall löst die KI ihre Defensive, greift an und schickt somit ihre Truppen in die Angriffsreichweite eurer Armee.

In einigen Missionen aktivieren sich Events, wenn ihr einen bestimmten Punkt des Spielfeldes erreicht. Meistens erscheinen neue feindliche Truppen und werfen eure Strategie über den Haufen. Leider ist es schwer, beim ersten Mal darauf vorbereitet zu sein. Haltet eure Armee daher so gut wie möglich zusammen und bleibt in der Verteidigung, bis ihr wieder die Kontrolle übernommen habt.

Transportfahrzeuge

Auch wenn ihr mit Transportfahrzeugen wie dem Wagen keinen Schaden austeilen könnt, gehören sie dennoch zu den wichtigsten Einheiten. Auf kleinen Karten könnt ihr zwar getrost darauf verzichten aber sobald das Spielfeld größer wird, solltet ihr immer eine Transportoption parat haben. Baut ihr bereits im ersten Zug einen Wagen, schafft ihr es pro Folgerunde 12 Felder weit. Damit kommt ihr eurem Gegner oft zuvor und erobert die entfernten Dörfer und Kasernen als Erstes.

Übrigens haben Transportfahrzeuge sogar eine höhere Reichweite als Drachen und andere starke Einheiten. Ist euer Kommandant in Gefahr, kann euch der Rückzug mit dem Wagen daher im Spiel halten. Zusätzlich könnt ihr die hohe Bewegungsreichweite nutzen, um nahezu jede Lücke in eurer Verteidigung zu schließen oder um Gegner einzusperren.

Häufige Fehler

Fehlerpotenzial gibt es in *Wargroove* reichlich, darum haben wir noch mal ein paar kurze Hinweise für euch, die euch helfen, die häufigsten Ausrutscher zu vermeiden:

- Habt keine Angst, Einheiten zu verlieren, denn ihr werdet es sowieso nicht schaffen, all eure Streitkräfte am Leben zu halten! Als erfolgreicher Feldherr müsst ihr gelegentlich Truppen opfern – im Idealfall versucht ihr daraus einen Vorteil zu ziehen, indem ihr gegnerische Angreifer in ungünstige Positionen zwingt.
- Unterschätzt nicht den Nutzen einer fast besiegten Einheit. Klar, wenn ihr die Chance habt, euren teuren Drachen nochmals zu retten und vollständig zu heilen, solltet ihr das machen. Aber speziell stark angeschlagene Soldaten und Speerkämpfer sind super geeignet, um den gegnerischen Vormarsch einzudämmen, indem ihr mit ihnen Wege versperrt oder dafür sorgt, dass sie einen Angriff verschwenden.
- Nutzt eure Kaserne möglichst bei jedem Zug. Selbst wenn ihr auf einen Drachen oder Riesen sparen wollt, solltet ihr trotzdem nebenbei Einheiten rekrutieren. Bei Türmen und Häfen könnt ihr auch mal ein paar Runden aussetzen, aber eure Kaserne/n darf/dürfen nicht stillstehen.
- Sofern ihr nicht einen spielentscheidenden Zug damit geplant habt, solltet ihr den Groove eures Kommandanten stets sofort einsetzen. Denn je früher der Groove genutzt wird, desto schneller habt ihr ihn ein weiteres Mal zur Verfügung.
- Plant nicht zu weit voraus und versucht stattdessen, jeden Zug effektiv zu nutzen. Geht jeden Kampf ein, bei dem ihr eurem Widersacher mehr Schaden zufügt als ihr selbst einsteckt. Auf diese Weise gelangt ihr früher oder später ans Ziel.

SPEZIALFÄHIGKEITEN & TRUPPEN IM ÜBERBLICK

GROOVES

Die Spezialfähigkeiten eurer Kommandanten bieten zusätzliche taktische Möglichkeiten und ihr solltet die Stärken und Schwächen zu nutzen wissen. Sie laden sich außerdem unterschiedlich schnell auf. Der Groove wird automatisch jeden Zug um einen festgelegten Prozentsatz aufgeladen und mit Kämpfen könnt ihr die Ladegeschwindigkeit zusätzlich steigern. Der effektivste Weg ist das Angreifen und Besiegen einer gegnerischen Einheit, wobei die Einheitenart dabei keine Rolle spielt. Pro Zug könnt ihr allerdings einen bestimmten Prozentsatz nicht übersteigen, wobei dieser von der Aufladegeschwindigkeit abhängt. Im Folgenden haben wir alle Grooves der 12 Standardkommandanten für euch aufgelistet, basierend auf der Spielversion 1.1.2 für die Switch.

Mercia

Heilende Aura: Heilt alle Verbündeten im markierten Bereich um 50%. Um den Groove effektiv zu nutzen, solltet ihr immer möglichst viele und teure Einheiten heilen. Mercias Groove kann in brenzligen Situationen das Blatt wenden.

Groove-Aufladung: Schnell (maximal 60% pro Zug)

Emeric

Schild des Altmeisters: Erschafft einen zerstörbaren Kristall, der im markierten Bereich über mehrere Runden einen Verteidigungsbonus von drei Punkten gibt. Vor allem Magier profitieren wegen ihrer kritischen Treffer vom Schild.

Groove-Aufladung: Schnell (maximal 60% pro Zug)

Caesar

Inspiration: Lässt im markierten Bereich Einheiten, die bereits gezogen sind, noch mal ziehen. Wirkt übrigens auch bei Kasernen, Türmen und Häfen, dadurch könnt ihr in einer Runde gleich zwei Einheiten rekrutieren.

Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40% pro Zug)

Gründaumen

Wildwuchs: Lässt in näherer Umgebung fünf Bäume auf wählbaren Feldern sprießen, die Gegner aufhalten und blockieren. Eure Fernkampfeinheiten könnt ihr damit super vor gegnerischen Nahkämpfern schützen und zudem könnt ihr dadurch strategische Engpässe schaffen.

Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40% pro Zug)

Nuru

Teleportstrahl: Mit diesem sehr mächtigen Groove beschwört ihr eine Einheit an Ort und Stelle. Die Einheit muss bezahlt werden, kann sich aber direkt bewegen. Logischerweise holt ihr euch mit dieser Fähigkeit besonders starke, nützliche oder langsame Einheiten an die Front.

Groove-Aufladung: Schnell (maximal 60% pro Zug)

Sedge

Serienmörder: Verursacht immer 35% Schaden an einer Einheit. Stirbt diese, kann sich Sedge erneut bewegen und der Groove ist weiterhin aufgeladen. Ihr habt somit das Potenzial, immensen Schaden zu verursachen, wenn mehrere Feinde angeschlagen sind.

Groove-Aufladung: Sehr langsam (maximal 24% pro Zug)

Tenri

Wirbelsturm: Kann eine verbündete oder feindliche Einheit (außer Kommandanten) über eine große Distanz bewegen. Ihr könnt den Groove sogar nutzen, um Hindernisse wie Mauern oder das Meer zu überwinden.

Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40% pro Zug)

Koji

Spatzenbomben: Beschwört zwei fliegende Bomben. Diese könnt ihr direkt bewegen und detonieren lassen, um im Umkreis 50% von Kojis Maximalschaden zu verursachen. Die Bomben können als Schutzschild dienen und explodieren auch, wenn sie im Kampf vom Gegner zerstört werden.

Groove-Aufladung: Langsam (maximal 30% pro Zug)

Royota

Klingensturm: Stürmt durch eine Gruppe von Gegnern, die in einer Reihe aufgestellt sind, und verursacht 45% des Maximalschadens Ryotas. Sind die gegnerischen Einheiten günstig positioniert, können theoretisch unendlich viele Feinde getroffen werden.

Groove-Aufladung: Mittel (maximal 40% pro Zug)

Valder

Tote erwecken: Beschwört einen Soldaten, der sich sofort bewegen und angreifen kann. Besonders die schnelle Aufladezeit hilft euch, in kurzer Zeit viele Einheiten zu generieren. Kann genutzt werden, um den Gegner in wenigen Zügen zu überrennen.

Groove-Aufladung: Sehr schnell (maximal 100% pro Zug)

Ragna

Schildsprung: Springt in die Luft, um bei der Landung im markierten Bereich 65% des Maximalschadens Ragnas an Gegnern zu verursachen. Kann genutzt werden, um über Hindernisse zu springen.

Groove-Aufladung: Langsam (maximal 30% pro Zug)

Sigrid

Aussaugen: Entzieht einer gegnerischen Einheit sämtliche Trefferpunkte und heilt Sigrid um denselben Wert. Kann genutzt werden, um Drachen oder Riesen mit einem Angriff zu besiegen, allerdings nicht gegen Kommandanten. Außerdem habt ihr mit Sigrid durch diese Fähigkeit eine Menge Durchhaltevermögen.

Groove-Aufladung: Mittel (Maximalwert 40% pro Zug)

EINHEITEN

Zu guter Letzt findet ihr hier noch eine Liste aller Einheiten, inklusive ihrer Stärken und Voraussetzungen für kritische Treffer. Außerdem gibt es noch ein paar Besonderheiten, die euch dabei helfen, die Einheiten effektiv einzusetzen.

KASERNE

Soldaten

Kritischer Treffer: Wenn sie sich neben einem verbündeten Kommandanten befinden.
Schadensbonus gegen: Bogenschützen.
Besonderheiten: Soldaten sind die billigste Einheit und besitzen eine solide Bewegungsreichweite. Sie sind ideal zum Erobern von Dörfern und können ohne Bedenken geopfert werden.

Speerkämpfer

Kritische Treffer: Wenn sie sich neben einem anderen Speerkämpfer befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, amphibische Einheiten, Magier, Bogenschützen und Kavallerie.
Besonderheiten: Speerkämpfer sind billig und bilden eine starke Verteidigungslinie. Sie sind ideal, um stärkere Einheiten zu schützen, haben allerdings nur einen kleinen Bewegungsradius.

Hunde

Kritische Treffer: Wenn sich noch ein weiterer Hund neben dem Angriffsziel befindet.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, amphibische Einheiten und Bogenschützen.
Besonderheiten: Hunde besitzen eine hohe Bewegungsreichweite und können genutzt werden, um hinter feindlichen Linien Bogenschützen zu erledigen. Außerdem sehen Hunde im Kriegsnebel weiter als andere Einheiten.

Magier

Kritische Treffer: Wenn die eigene Verteidigung beim Angriff größer als drei ist.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, Bogenschützen, Aeronauten, Wolkenreiter und Drachen.
Besonderheiten: Magier können für 300 Gold einen Zauber wirken, der Verbündete im markierten Bereich um 20% heilt. Außerdem besitzen sie eine hohe Bewegungsreichweite und sind sehr effektiv gegen Flugeinheiten.

Bogenschützen

Kritische Treffer: Wenn sie sich vor ihrem Angriff nicht bewegen.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Magier und Bogenschützen.
Besonderheiten: Bogenschützen haben eine Angriffsreichweite von ein bis drei Feldern. Sie können außerdem Flugeinheiten angreifen und haben eine geringe Bewegungsreichweite.

Kavallerie

Kritische Treffer: Wenn sie sechs Felder vor ihrem Angriff zurückgelegt haben.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, amphibische Einheiten, Alchemisten, Bogenschützen, Ballisten, Triböcke und Gebäude
Besonderheiten: Die Kavallerie hat eine hohe Bewegungsreichweite und ist stark gegen sämtliche Gebäude und Belagerungswaffen. Sie eignet sich ideal zum Angriff auf gegnerische Dörfer.

Ballisten

Kritische Treffer: Bei minimaler Angriffsreichweite.
Schadensbonus gegen: Aeronauten, Wolkenreiter und Drachen.
Besonderheiten: Ballisten haben eine Angriffsreichweite von zwei bis sechs Feldern, können sich aber nicht im selben Zug bewegen und angreifen. Sie sind außerdem effektiv gegen Flugeinheiten.

Triböcke

Kritische Treffer: bei maximaler Angriffsreichweite.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Magier, Bogenschützen, Ballisten und Gebäude.
Besonderheiten: Ein Tribok hat eine Angriffsreichweite von zwei bis fünf Feldern, kann sich aber nicht im selben Zug bewegen und angreifen. Er ist eine teure Belagerungseinheit und sollte stets von günstigen Truppen geschützt werden.

Riesen

Kritische Treffer: Wenn ihre Trefferpunkte unter 40% sinken.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Magier, Bogenschützen, Ballisten und Triböcke.
Besonderheiten: Der Riese ist die teuerste und mächtigste Bodeneinheit. Seine einzige Schwäche sind Drachen.

TURM

Aeronauten

Kritische Treffer: Wenn sie sich beim Angriff über einem Berg befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, amphibische Einheiten, Bogenschützen und Kavallerie.
Besonderheiten: Der Bewegungsradius der Aeronauten wird nicht durch Terrain beeinflusst. Sie haben eine hohe Reichweite und können Boden-, Wasser- und andere Flugeinheiten angreifen.

Wolkenreiter

Kritische Treffer: Wenn sich ihr Angriffsziel nicht neben einem gegnerischen Wolkenreiter befindet.
Schadensbonus gegen: Aeronauten.
Besonderheiten: Der Bewegungsradius der Wolkenreiter wird nicht durch Terrain beeinflusst. Er kann nur andere Flugeinheiten angreifen, aber für 300 Goldstücke einen Zauber wirken, der im Wirkungsbereich allen Gegnern 10% Schaden zufügt.

Drache

Kritische Treffer: Wenn sich das Angriffsziel auf einer Straße befindet.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, amphibische Einheiten, Bogenschützen, Ballisten und Triböcke.
Besonderheiten: Der Drache ist die stärkste und teuerste Flugeinheit, kann aber keine Flugeinheiten attackieren. Er hat eine hohe Bewegungsreichweite, die nicht von Terrain beeinflusst wird. Er ist allerdings sehr anfällig gegen Magier, Ballisten, Wolkenreiter und Harpunenschiffe.

HAFEN

Amphibische Einheiten

Kritische Treffer: Wenn sie sich im Wasser befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Hunde, Magier, Bogenschützen und Ballisten.
Besonderheiten: Amphibische Einheiten haben eine Angriffsreichweite von ein bis zwei Feldern. Zudem sind sie die einzige Wassereinheit, die Gebäude erobern kann und sie können sich sowohl an Land als auch zu See bewegen. Auf festem Boden erhalten sie jedoch einen starken Bewegungsabzug.

Schildkröten

Kritische Treffer: Wenn sie sich im tiefen Wasser befinden.
Schadensbonus gegen: Kriegsschiffe
Besonderheiten: Die Schildkröten haben die höchste Bewegungsreichweite im Wasser und eignen sich ideal, um die Seehoheit zu sichern. Sie können allerdings nur andere Wassereinheiten angreifen und sind schutzlos gegen Luft- oder Fernkampfangriffe.

Harpunenschiffe

Kritische Treffer: Wenn sie sich über einem Riff befinden.
Schadensbonus gegen: Aeronauten, Wolkenreiter, Drachen und Schildkröten
Besonderheiten: Das Harpunenschiff hat eine Angriffsreichweite von drei bis sechs Feldern. Allerdings hat es nur eine kleine Bewegungsreichweite. Um ein Riff zu erreichen, sind deshalb zwei Züge notwendig. Es kann Luft,- Boden- und Wassereinheiten angreifen.

Kriegsschiffe

Kritische Treffer: Wenn sie sich am Strand befinden.
Schadensbonus gegen: Soldaten, Speerkämpfer, Hunde, Magier, Bogenschützen, Ballisten, Triböcke und Harpunenschiffe.
Besonderheiten: Das Kriegsschiff hat eine Angriffsreichweite von zwei bis vier Feldern und ist die teuerste Wassereinheit. Es eignet sich ideal zur Unterstützung von Festlandgefechten vom Strand aus. Es sollte allerdings gut vor feindlichen Schildkröten geschützt werden.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

REGGIE GIBT DIE REG(G)IE AN BOWSER AB

Klingt wie ein Witz, ist aber Realität: Bowser ist neuer Chef von Nintendo of America! Fanliebling Reggie tritt seinen Ruhestand an. Damit geht eine Ära zu Ende.

Es ist nicht wirklich üblich, sich allzu sehr mit dem Präsidenten eines großen Unternehmens zu identifizieren. Wenn, dann bewundert man diese Männer oder Frauen eher für ihre Taten, siehe Steve Jobs oder Elon Musk (wobei die Bewunderung bei Letzterem bei vielen Leuten wohl eher Verwunderung Platz gemacht hat). Allerdings: Nintendo ist anders – das gilt auch in dieser Hinsicht. Die führenden Köpfe sind oftmals auch Sympathieträger und wirken, obwohl man sie wohl niemals persönlich kennenlernen wird, den Fans unglaublich nah und greifbar. Nachsatz: So war es bisher. Denn nach dem leider viel zu frühen Tod von Nintendo-Präsident Satoru Iwata änderte sich im Japan-Hauptquartier die Strategie in dieser Hinsicht etwas. Dankenswerterweise unter weniger tragischen Umständen, aber auf ähnliche Art und Weise bleibt nun auch in der USA-Filiale kein Stein auf dem anderen.

His body is ready for retirement

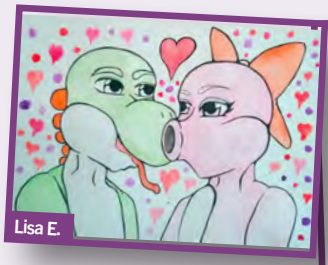
Mit Reggie, der seine verdiente Rente antritt, verschwindet eines der prägendsten Gesichter neben jenem Iwatas von der Bildfläche. Es wirkt fast, als würde damit eine Ära zu Ende gehen. Es sitzen nun völlig neue Gesichter an den Schalthebeln, die für Erfolge wie Wii und Switch, aber auch Flops wie die Wii U und (im geringeren Ausmaß) den Gamecube verantwortlich waren. Ich persönlich frage mich: Wird Nintendo damit auch ein unpersönlicheres Unternehmen? Mit Blick auf Japan drängt sich mir dieser Anschein auf. In den USA hingegen scheint Reggie-Nachfolger Doug Bowser den Job auf eine ähnliche Weise wie sein Vorgänger zu interpretieren – mit Witz, Charme und dem Gesicht vor der Kamera. Klar, eigentlich ist so etwas irrelevant. Für mich ist es aber das besondere Nintendo-Etwas. **Euer Lukas**

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Ihr habt euch mal wieder selbst übertroffen! Herzlichen Glückwunsch zum Gewinn, Daniel, und ein großes Dankeschön an alle Teilnehmer. Hier kommt die neue Aufgabe: Bowser als Chef – inspiriert von der Meldung zu Reggies Abschied, siehe links. Lasst eurer Fantasie freien Lauf! Zu gewinnen gibt es einen metallenen Switch-Anstecker. Einsendeschluss ist der 3. April, Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Erfolg und Spaß beim Zeichnen und Basteln!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

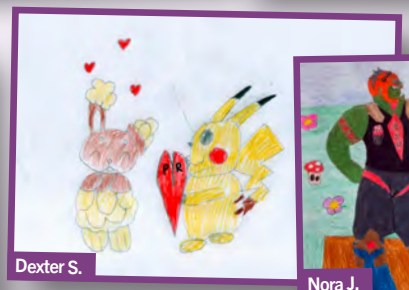

Lisa E.

Loreen H.

Christina S.

Linda und David

Felix M.


Dexter S.

Nora J.

Bianca B.

Tamara M.

Jannick H.

GEWONNEN!

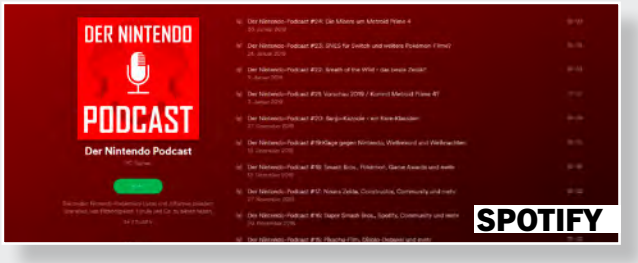
Daniel L.

JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Ihr wollt immer die aktuellsten Infos, Neuigkeiten und Hintergrundgeschichten aus der Nintendo-Welt? Hier seid ihr richtig!

Der Nintendo-Podcast ist eure erste Anlaufstelle für alles aus der Welt der Nintendo-Videospiele! Lukas und Johannes plaudern dort über aktuelle Themen, aber immer wieder auch über besondere Ereignisse sowie ab und an mit spannenden Gästen. Was war in den letzten paar Wochen los? In Folge 27 konnten wir in Kooperation mit Nintendo ein Gewinnspiel veranstalten, bei dem es Karten für die *Splatoon 2*-Meisterschaft in Paris abzustauben gab. Die Frist war knapp, dennoch konnten wir einen glücklichen Gewinner bestimmen! Folge 28 drehte sich primär um den Abgang von Nintendo-of-America-Präsident Reggie Fils-Aimé und seinen Nachfolger Doug Bowser. Ja, klingt wie ein Witz, aber der gute Mann heißt wirklich so. Und kaum war die Folge raus, da veröffentlichte Nintendo erstes Material & *Pokémon Schwert & Schild*, worauf wir mit einer Premiere reagierten: Der ersten Folge von *Der Nintendo-Podcast Mini*. Immer am Puls der Zeit!



Alle Infos im Überblick:

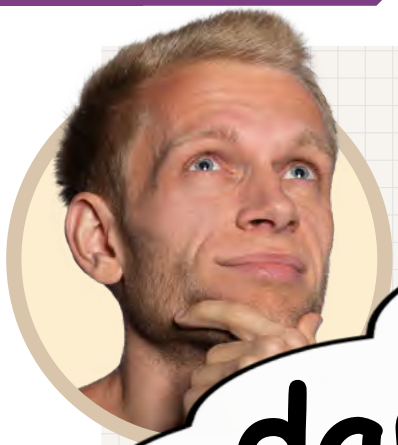
- **Wann erscheinen neue Folgen?**
  - In der Regel eine Folge pro Woche, meistens am Mittwoch
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Auf iTunes, Spotify, YouTube, Pocket Casts, TuneIn, PlayerFM, RSS-Feed, MP3-Download und weiteren gängigen Plattformen

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #3 (David von Nintendo) und Folge #10 (Steve von Pixel Maniacs)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (*Super Mario 64*), Folge #8 (*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*), Folge #12 (*Metroid Prime*), Folge #20 (*Banjo-Kazooie*)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #22 (*Breath of the Wild*)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, in unregelmäßigen Abständen gibt es Gewinnspiele!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise und -Goodies, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!



Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Hochverehrtes Publikum dieser monatigen Zeitreise in die Vergangenheit, meine Damen und Herren, herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …", in der wir uns mit allem befassen, was alt ist und wohlige Erinnerungen an seelige Zeiten weckt – und was selbstverständlich mit Videospielen im Allgemeinen und mit Nintendo im Speziellen zu tun hat! Auch in diesem Monat erwarten euch zwei kurzweilige, weil spannende Beiträge, die ich irgendwann in den vergangenen Monaten erhalten habe. Hier wie immer der obligatorische Aufruf: Wollt ihr euch auch an dieser Stelle einmal wiederfinden, so sendet mir eure interessanten Beiträge sehr gerne an johannes.gehrling@computec.de zu, ich freue mich über jeden einzelnen, versprochen! Nun aber wollen wir ohne weitere Umschweife zu Salomon und Alessandro kommen, die diesmal ihre Erinnerungen mit uns teilen.

Hallo lieber Johannes!

Die Geschichte, die ich euch heute erzähle, handelt von zwei Jungs, die für ihr Leben gerne Super *Smash Bros. Melee* für den Gamecube spielten. Grob im Jahre 2002 angesiedelt, war es ein Abend wie jeder andere auch. Die beiden Brüder trafen sich mal wieder im Zimmer des Größeren, um ihr Lieblingsspiel zu spielen. Meistens spielten sie das Spiel im einfachen „1 vs. 1"-Modus und maßen dort ihr Können. Gerne zockten sie aber auch den „All-Star-" oder den „Classic"-Modus. Sie teilten sich zwar die Konsole, allerdings hatte jeder seinen eigenen Controller. Während der kleinere Bruder von den beiden einen lilafarbenen Gamecube-Controller besaß, spielte der größere mit einem von *The Legend of Zelda*-Stickern übersäten, schwarzen Controller. Der kleinere von den beiden war nicht wirklich gut in dem Spiel. Er liebte es dennoch, neue Techniken zu erlernen und seinen Favoriten, Ness aus Earthbound, in- und auswendig kennenzulernen. Trotz viel Übung kam es nie dazu, dass er seinen Bruder in dem Lieblingstitel schlug. Die Jahre vergingen und der große Bruder zog aus. Es war Zeit, Abschied zu nehmen. Die *Smash*-Abende wurden in dem Zeitraum bis zu seinem Auszug immer geringer, denn der ältere Bruder hatte neue Interessen und wichtige Dinge zu erledigen. Da er in dieser Zeit kaum mehr den Gamecube nutzen konnte, gab er diesen an seinen kleinen Bruder weiter. Dieser kam aus dem Staunen nicht mehr heraus, als er erfuhr, dass die Konsole jetzt einzig und allein seine ist, wusste aber auch, dass dies der Abschied sowohl von den Spieleabenden als auch seinem großen Bruder war.

Einige Zeit später packte er seinen Controller wieder aus dem Karton, denn seit sein Bruder weg war, hatte er nicht mehr gespielt. Als er in der Kiste mit den Spielen, dem Gamecube und den Kabeln wühlte, sah er ihn: In einer Ecke des verstaubten Pappkartons lag der vollgeklebte, im Kabel eingewickelte, schwarze Gamecube-Controller. In diesem Moment erinnerte sich der einsame Bruder an die Tausenden von Abenden zurück und verlor sich in den guten alten Erinnerungen. Nachdem er die Konsole angeschlossen hatte und ein paar Games spielte, bemerkte er, dass das Spiel alleine keinen Spaß mehr macht. Obwohl er nie gegen seinen Bruder gewann, vermisste er die Duelle gegen ihn sehr. Sich Techniken auszudenken und Taktiken zu entwickeln wollte die Freude einfach nicht wieder aufkommen lassen. So schloss er die Konsole ab und räumte sie zurück in den Karton. Der kleine Junge, von dem ich spreche? Der bin ich! Bis heute gehört *Super Smash Bros.* zu meinen Lieblingsspielereihen. Da mein Bruder in der Vergangenheit allerdings immer seltener Zeit hatte, den Nintendo-Prügler zu spielen, mussten irgendwann vermehrt Freunde ran und gegen mich antreten. Der Gamecube steht bis heute in meinem Zimmer. Gespielt wird damit zwar nicht mehr, allerdings sind es die Erinnerungen, die an dem Würfel hängen. Übrigens: Den Controller, der voll mit Stickern war, habe ich meinem Bruder irgendwann als kleinen Scherz verpackt und geschenkt. Oft kommt er mich besuchen und wir spielen *Super Smash Bros. Ultimate* auf der Nintendo Switch zusammen. Dank des Adapters kann er sogar seinen alten Gamecube-Controller verwenden! Es ist fast so wie früher, nur mit dem Unterschied, dass ich heute gegen ihn gewinne!

Salomon Becker „Universalo"

JOHANNES: Hallo lieber Salomon und vielfachen herzlichen Dank für deinen nostalgischen Beitrag zu dieser Rubrik. Es ist geradezu herzerwärmend, von deinen Erinnerungen an das gemeinsame Spielen mit deinem Bruder in eurer Kindheit zu lesen. Nintendo war ganz offensichtlich ein starkes Bindeglied zwischen euch beiden. Genauso war es übrigens auch bei mir mit meinem Bruder, nur dass ich der ältere war (und natürlich noch immer bin). Wenn du dann darüber schreibst, wie dein Bruder älter wurde, seine Interessen sich verschoben und du alleine mit dem Gamecube zurückbliebst, macht mich das regelrecht betroffen. Umso schöner, dass ihr heute wieder regelmäßig zusammen zockt, und das dann auch noch mit dem wohl besten Ableger der *Super Smash Bros.*-Serie, nämlich mit *SSB Ultimate*. Übrigens eine Geschichte, die ich in dieser oder ähnlicher Form schon mehrfach zu Ohren bekommen habe. Ein toller Beitrag, lieber Salomon! :-)

Grüß dich, Hannes,

nachdem ich bereits in der N-ZONE 07/17 eurer Leserschaft meinen „Nintendo-Werdegang“ offenbart habe, möchte ich mich dieses Mal meinen Erinnerungen an deutschsprachige Nintendo-Printmagazine der 1990er Jahre widmen. Außerdem erzähle ich dir von meiner durch jene Druckerzeugnisse befeuerten Leidenschaft für das Schreiben über Computer- und Videospiele. Ob Smartphone, -TV oder -Speaker, PC, Notebook oder Konsole und nicht zuletzt die sozialen Netzwerke: Überall prasseln massenhaft Informationen auf uns herein. Trotz oder gerade wegen des Informationsbombardements, welchem wir uns alle in der heutigen Zeit dieses „Internet of things“ ausgesetzt sehen, sehne zumindest ich mich immer mehr nach Entschleunigung. Ganz getreu dem Motto „Weniger ist mehr“. Das, obwohl ich mich als Techgeek bezeichne und in der IT arbeite. So greife ich mittlerweile bevorzugt wieder zu Printmagazinen (im Falle der N-ZONE nach wie vor), statt meine Augen permanent auf einem leuchtenden Bildschirm haften zu lassen. Durch meine Leidenschaft für Nintendo, die ab 1992, als ich im Alter von sieben Jahren war, ihren Lauf mit dem Game Boy nahm, habe ich mich auch brennend für Informationsmedien zum Thema interessiert. Lesen gelernt hatte ich anno 92 bereits und so entdeckte ich am Kiosk so manches Nintendo-Blatt, lange bevor die N-ZONE die Bühne betrat.

Mein Favorit war seinerzeit neben dem obligatorischen Club Nintendo Magazin vor allem die TOTAL!. Die Redaktion überzeugte mich mit Kompetenz und Unabhängigkeit, aber auch durch ihren großartigen Humor. Darunter Ikonen wie niemand Geringeres als Julian Eggebrecht der legendären Factor 5 Studios. Ich konnte mich mit einer Zeichnung sogar in den Leserbriefen verewigen, worauf ich sogar heute noch besonders stolz bin! Darüber hinaus habe ich auch gerne die Fun Vision und später die 64 Power gelesen, bis ich schlussendlich die Erstausgabe der N-ZONE im Juni 1997 in meinen Händen hielt.

Als passionierter Nintendo-Spieler und -Leser entstand wenig überraschend in mir der Wunsch danach, später einmal selbst Spielejournalist zu werden. Also begann ich bereits als Knirps, der gerade erst Lesen und Schreiben gelernt hatte, meine eigenen Nintendo-Spielemagazine mittels Blatt, Stift, Papier, Tacker und Schreibmaschine zu verwirklichen. Nur, um sie mit stolzgeschwellter Brust unter Freunden und Familie verteilen zu können. Leider blieb dieser Wunsch insofern bis heute unerwünscht, als dass ich damit nie mein tägliches Brot verdienen konnte. Dafür habe ich ab 2006 mein schreiberisches Talent auf diversen Onlinemedien rund um Computer- und Videospiele zum Besten geben können. Dabei durfte ich nicht nur so einige Spiele rezensieren, sondern auch so manchen Entwicklerbesuch im In- wie Ausland nebst Interviews absolvieren. In all den Jahren habe ich auch zahlreiche Redakteure des deutschen Spielejournalismus kennengelernt und generell einen tiefen Einblick in die Branche erhalten. Deshalb weiß ich heute auch: Mein jetziger Job ist wesentlich besser dazu geeignet, eine vierköpfige Familie adäquat zu unterhalten. ;-) Nichtsdestotrotz fröne ich auch heute, mit 33 Jahren, immer noch meiner Leidenschaft für das Schreiben über Games – als Teil der Chefredaktion für das kleine, aber feine Liebhaberprojekt GAIN (Games Inside), welches sich neben Rezensionen vornehmlich allen Facetten der Spielkultur widmet. Neben meinem regulären Job sowie als Ehemann und zweifacher Vater definitiv eine große Herausforderung. Dennoch eine Herausforderung, der ich mich gerne jeden Tag aufs Neue stelle. Und so komme ich ans Ende meines kleinen Beitrags über den Werdegang eines ehemals kleinen Jungen, welcher nicht nur fleißig Nintendo spielte, sondern ebenso gerne nicht nur Nintendo-Magazine gelesen, sondern sie auch selbst erschaffen hat. Daran hat sich auch heute nichts geändert. In diesem Sinne verabschiede ich mich mit einem von mir geschätzten Zitat von Erich Kästner: „Nur wer erwachsen wird und im Herzen Kind bleibt, ist ein Mensch.“

Alessandro

JOHANNES: Lieber Sandro, auch dir danke ich ganz herzlich für den tollen Beitrag zur „Hach ja, damals …“-Rubrik. Persönlich kenn ich ja deine Geschichte recht gut und dank der sozialen Netzwerke wie Twitter und Co. kriege ich auch regelmäßig deine spielejournalistische Arbeit mit, die mir stets sehr gut gefällt und immer spannend zu lesen ist. Daher freut es mich enorm, dass du zwar nicht davon leben und deine Familie ernähren kannst, aber dennoch Erfolge mit deinem kreativen Schaffen feierst und regelmäßig zu einem tollen Gemeinschaftsprojekt beiträgst. Vor allem aber, denn das kann ich sehr gut nachvollziehen, dass du auf diesem Wege deinen Drang ausleben kannst und darfst, dich mitzuteilen über die Dinge, die dich beschäftigen und die deine Leidenschaft wecken. Zumindest geht es mir so, weshalb ich auch den Job als Redakteur ergriffen habe, und ich unterstelle dir einfach mal, dass es in dieser Hinsicht bei dir ganz ähnlich aussieht. Oder? Auch ein anderer Aspekt deines Beitrags ist äußerst interessant und es wert, besprochen zu werden, nämlich die vielen von dir genannten Nintendo-Magazine der 1990er-Jahre, die es mit Ausnahme der N-ZONE heutzutage allesamt nicht mehr gibt. Das ist ein spannender kleiner Einblick in eine völlig andere Zeit, bevor das Internet sowie der technische Fortschritt im Allgemeinen für alle Zeiten verändert haben, wie wir an Informationen gelangen, über welche Medien wir an sie gelangen und auch wie wir mit Informationen umgehen. Leider werden die an und für sich fantastischen und gefühlt grenzenlosen Möglichkeiten heutzutage auch oft für niedere Zwecke ausgenutzt, Stichwort Fake-News. Vor 20, 30 Jahren war das in diesem Maße noch gar nicht möglich. Dafür gab es aber auch in positiver Hinsicht viel weniger Möglichkeiten. Ja, es waren doch einfach simplere Zeiten …

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@coputec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Na, da haben wir uns ja diesmal ordentlich verschätzt: Nachdem wir in der letzten Ausgabe noch meinten, dass relativ wenige Leute das Rätsel erkannt hatten, waren es diesmal sage und schreibe 59 (!) Leser, die den Ausschnitt korrekt zugeordnet haben. Es handelte sich um – tadaaa! – *Super Mario Sunshine*! Gratulation an unseren zufällig ausgewählten Gewinner **Daniel Sonnenschein**! Ebenfalls richtig lagen: **Lulle, Stefan Koller, David C., Erik S., Dexter S., Cliff S., Pascal E., Daniel S., Tomke Lya S., Adrian H., David K., Julia D., Florian O., Marc-Philip J., Michael S., Pamsel, Alexander G., Patrick E., Colin, Frank U., Patrick S., Janko K., Matthias A., Tobias W., Fiona F., Adrian W., Kenny K., Sebastian W., Brigitte G., Angela S., SCI FU7E, Elvis K., Johannes A., Werner L., Leonie R., Gernot L., Daniel S., Jojo K., Elvis A., Andreas W., Christian P., Björn K., Stefan S., Kathrin und Finn M., Jens O., Paul L., Leonid D., Niklas S., Jasmin P., Michael H., Marcel H., Stephanie S., Florian K., Sven S., Christian S., Andi Hammerl, Steven S.** und **Andreas S.**

Der Ausschnitt welches Covers ist zu sehen?

Schickt uns eure Antwort bis zum **31 . März 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 03/2019 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den ersten Fehler in der letzten Ausgabe, der sich bereits auf der vierten Seite eingeschlichen hat, hat Stephan R. gefunden. Denn dort steht im Inhaltsverzeichnis, dass ab Seite 64 der zweite Teil unserer Komplettlösung zu *Pokémon: Let's Go!* sei. Regelmäßige N-ZONE-Leser wissen natürlich, dass der zweite Teil der Lösung tatsächlich schon im Heft davor war. Wir waren jedoch nicht so frech, einfach den gleichen Teil der Lösung noch mal abzudrucken, es handelt sich hier lediglich um einen kleinen Tippfehler.

In Lukas' Retro-Artikel hat sich ein Fehler eingeschlichen. Das stimmt ihn sichtlich traurig.

• Der am häufigsten bemängelte Fehler suchte die monatliche Meinungsmache heim, in der die Kollegin Katharina Pache kurzerhand mit ihrem Mädchennamen Reuß ausgewiesen wurde. Entgegen der Vermutungen, dass Katharina sich die Namensänderung vielleicht inzwischen wieder anders überlegt hatte oder jemand in der Redaktion versucht, ihre Vermählung unter den Teppich zu kehren, ist der eigentliche Grund deutlich einfacher und langweiliger: Für monatlich wiederkehrende Heftrubriken verwenden wir im Layout meist Vorlagen und in diesem Fall wurde eine veraltete Version mit dem alten Namen benutzt und keiner hat's gemerkt. Zur Strafe musste der verantwortliche Layouter einen Tag lang *Superman 64* spielen. Danke für den Hinweis an Andi Hammerl, André W., Julian K., Stephan R. und Ralf Schmitt.

• Auf Seite 60 schreibt Lukas im Retro-Artikel zu *Kirby's Dream Land*, dass Wispy Woods in ausnahmslos jedem *Kirby*-Spiel mit dabei sei. Wie unser treuer Leser Andi Hammerl anmerkt, ist das aber nicht korrekt. Zwar ist Wispy Woods in echt vielen *Kirby*-Abenteuern vertreten, doch nicht in allen. In *Kirby & die wundersame Spiegeltwelt*, *Kirby: Triple Deluxe*, *Kirby's Blowout Blast* und *Kirby: Power Paintbrush* erscheint Wispy Woods entweder gar nicht oder als anders genannte Variation.

• Außerdem möchten wir Andi Hammerl, Bo v. L., Tobias F., Regina F. und Benno P. für den Hinweis auf ein paar kleine Tippfehler auf den Seiten 12, 15 und 50 danken!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

NSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWINNSPIEL • GEWI

GROSSES GEWINNSPIEL: RAD RODGERS

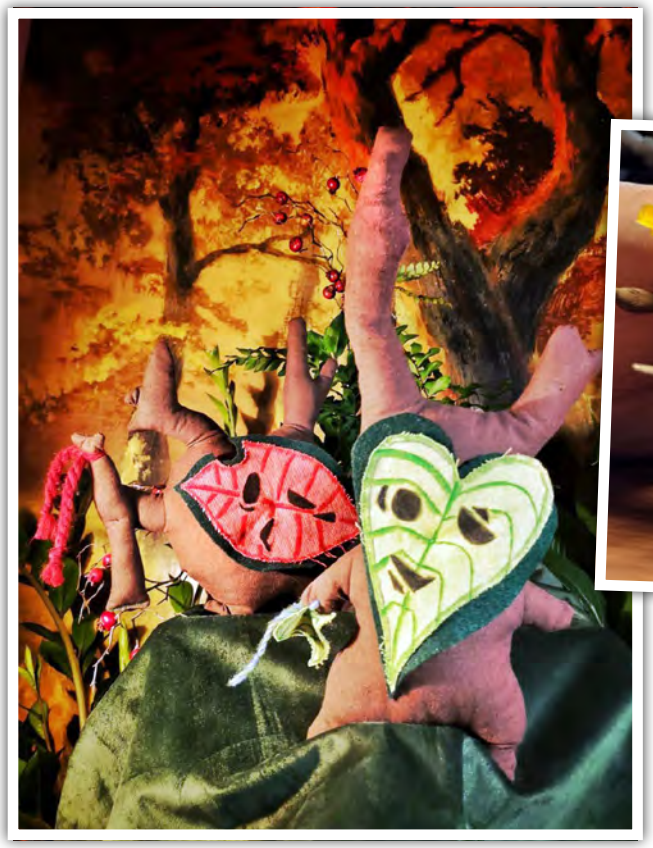
Aufgemerkt, liebe N-ZONE-Leser: Hier gibt es was Tolles zu gewinnen. Und das gleich zehnmal!

Ja, ist denn schon wieder Weihnachten? Mitnichten! Geschenke gibt es aber bald trotzdem für gleich zehn glückliche Gewinner. Wie, was, warum, wieso? Nun, in Kooperation mit dem deutschen Entwicklerstudio und Publisher HandyGames verlosen wir insgesamt zehn tolle Preispakete! Waaaas? Ja, richtig gehört, insgesamt zehnmal könnt ihr das Spiel *Rad Rodgers Radical Edition* für die Nintendo Switch gewinnen. Das actionge-ladene Switch-Game ist bereits am 26. Februar 2019 für die Hybrid-Konsole erschienen. Für drei besonders glückliche Gewinner liegt neben dem Spiel auch noch ein spezielles HandyGames-Paket bei, bestehend aus einem T-Shirt, einem Schlüsselband sowie einem „We love Indies"-Trinkbecher. Ist das was oder ist das was?

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr einfach nur eine **E-Mail mit dem Betreff „Rad Rodgers"** an johannes.gehrling@computec.de schicken und schon landet ihr im Lostopf. Einfach, oder? Das ist aber noch nicht (ganz) alles, denn damit wir den Versand der Preise so schnell wie möglich abwickeln können, beinhaltet eure Mail bitte auch gleich eure Adresse. Eure Mail muss außerdem spätestens bis zum **31. März 2019** bei uns eingehen. Bitte beachtet, dass den Versand der Preise HandyGames übernimmt, ihr bekommt das Paket dann also von der Firma www.handy-games.com GmbH aus Giebelstadt, der wir zu diesem Zweck die Adressen der Gewinner elektronisch weiterleiten – aber natürlich nichts weiter.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Unser lieber Leser Stefan Lustig hat diese beiden knuffigen Krogs aus *Breath of the Wild* mittels Näherei zum Leben erweckt. Wir sind hin und weg, wie süß die sind!

Renke ist sehr darum bemüht, Nintendo-Fans über die Nachteile und auch Gefahren von gefälschtem Merchandise aufzuklären. Lest dazu mehr in seinem Brief.

NÄHEREI

Liebes N-ZONE-Team,
seit vielen Jahren bin ich treuer Leser eurer Zeitschrift, habe jedoch erst seit kurzer Zeit durch die Wii U und aktuell die Nintendo Switch die Liebe zum Spielen wiederentdeckt, nachdem meine letzte selbst gekaufte Nintendo-Konsole der Nintendo DS war. Frei nach dem Motto „Auch Männer können die Nähnadel zum Thema *Zelda* schwingen!" möchte ich euch meine beiden selbstgenähten Krogs vorstellen, welche nun das Wohnzimmer unsicher machen. Ich bin mir allerdings unsicher, ob es am Ende wirklich 900 Stück werden sollen … Vielleicht reichen die beiden ja schon? Macht weiter so und bringt gerne mehr Berichte zu meiner Lieblingsreihe *Zelda*! Liebe Grüße,

Stefan Lustig

N-ZONE: Hey Stefan und herzlichen Dank für deinen schönen Beitrag. Wie du schon ganz richtig erkannt hast, können Männer genauso die Nähnadel schwingen oder sonst wie kreativ-bastlerisch tätig werden, wie Frauen Fußball spielen oder einer anderen (in unserer Gesellschaft) typisch „männlichen" Tätigkeit nachgehen können. Zum Glück ist das so, denn sonst hätten deine beiden super knuffigen Krogs niemals das Licht der Welt erblickt und wir hätten sie niemals zu Gesicht bekommen. Das wäre doch wirklich schade gewesen, so putzig wie die zwei geworden sind, oder nicht? Wir würden aber sagen, das sind genug der kleinen Gesellen, 900 müssen es dann doch nicht unbedingt sein. :-)

FÄLSCHUNGEN

Hallo liebes Team der N-ZONE,
heute melde ich mich mit einem sehr ernsten Thema bei euch. Und zwar geht es um Fälschungen von Videospiel-Artikeln und -Merchandise. Ich hoffe, dass ich hier mit meiner Erfahrung diesbezüglich einige Menschen erreiche, die dann auch andere aufklären können.

Bei Facebook bin ich Admin der größten deutschen *Zelda*-Gruppe und dort herrscht absolutes Plagiatsverbot. Aber nicht nur dort kläre ich die Leute über Fälschungen auf, auch auf meinem Instagram-Account (legendofgermany_collection) und vor allem bei Youtube zeige ich die Unterschiede zwischen Original und Fälschung. Warum ist mir persönlich das Thema so wichtig? Fälschungen gab es ja schon immer und überall. Wo das schnelle Geld bei beliebten Artikeln lockt, wird gefälscht und kopiert. Das Ganze nimmt jedoch immer mehr zu und was ich persönlich noch schlimmer als die Fälscher selbst finde sind Menschen, welche diese Plagiate bewusst kaufen, um sie dann mit Gewinn weiterzuverkaufen. Ich brauche nur wenige Sekunden zu suchen, um massiv viele Fälschungen auf bekannten Online-Verkaufsplattformen zu finden. Als Fan und Sammler stört mich das ja allein schon, da ich sehr stolz auf meine originalen Sammlerstücke bin. Nicht nur finanziell schaden Fälschungen, sondern auch der Ruf von Nintendo leidet darunter. Oft habe ich so etwas mitbekommen müssen: Jemand hat sich ein Plagiat als Original andrehen lassen und sich dann über die schlechte Qualität von Nintendo geärgert, obwohl die Firma daran gar nicht Schuld ist.

Jeder, der etwas Tolles erfunden hat, würde doch nicht wollen, dass es irgendwo von anderen billiger nachgemacht und verkauft wird … Natürlich gibt es dann noch diese Fans, denen es total egal ist, ob es Original ist oder nicht. Meiner Meinung nach sollten diese Leute mal überdenken, ob man wirklich Fan von einem Unternehmen sein kann, welchem man gleichzeitig mit diesem Verhalten schadet … Irgendwie passt das meiner Meinung nach nicht wirklich zusammen. Viele Menschen sind durch das Vorleben anderer bei Instagram, Facebook und Co. eifersüchtig und originale Figuren sind teils sehr teuer. Jedoch sollte man sich fragen, was man wirklich möchte und welche Prioritäten man im Leben hat. Was so manch ei-

Unsere treue Leserin Sandy war im Februar auf der Retro-Con in Bielefeld und tauschte sich dort mit vielen anderen Retro-Fans wie diesen beiden Herren aus.

ner verraucht, steht dann bei mir lieber als Merchandise in der Vitrine. Sorry, liebe Raucher, ist nur ein Beispiel. Dann gibt es noch etwas Erschreckendes zu berichten, viele dieser gefälschten Figuren stinken nämlich total. Wer weiß, was für giftige und gesundheitsschädliche Stoffe dort drinnen verborgen sind, mit denen dann kleine Kinder spielen. Ich hoffe sehr, dass Nintendo in Zukunft mehr gegen diese Fälschungen und deren Folgen vorgehen wird. Solange unterstütze ich sie als Nintendo-Fan, so gut es mir möglich ist. Um euch selbst sicherer dabei zu werden, Fälschungen von Originalen zu unterscheiden, würde ich mich wirklich freuen, wenn ihr meine Kanäle verfolgt. Vielleicht habt ihr euch tatsächlich (unwissentlich!) Fälschungen für eure private Sammlung angeeignet. Mit freundlichen Grüßen,

Renke Kuiper

N-ZONE: Lieber Renke, wir danken dir vielmals für einen weiteren ausführlichen sowie interessanten Beitrag. Fälschungen sind durchaus ein globales und weitverbreitetes Problem, nicht nur im Bereich Games und Merchandise, sondern beispielsweise recht prominent ja auch bei Dingen wie Markenschuhen oder (vor allem früher) DVDs und Musik-CDs. Furchtbar verschandelte Konsolen-Klone vom x-beliebigen Chinahändler für 20 Euro mögen ein gewisses Unterhaltungspotenzial für Youtube-Videos bieten, gleichermaßen bergen sie aber auch ernsthafte Risiken, wie du es selbst beschreibst. Wer weiß, welche hierzulande seit Jahrzehnten verbotenen Weichmacher im Plastik stecken, die für Erwachsene schon gefährlich sein können, für neugierigen Nachwuchs aber noch viel mehr. Vom ganzen Aspekt des Fantums einmal ganz zu schweigen. Nicht ohne Grund ist der deutsche Zoll ja durchaus an Markenfälschungen interessiert und in diesem Bereich auch recht umtriebig. Wir können uns daher nur deiner Empfehlung anschließen: Lieber ein teureres Original als fünf billige Kopien.

RETRO-CON

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion, hier ist wieder eure Sandy! Ich wollte euch mal Impressionen der Retro-Con in Bielefeld zeigen, die am 16. Februar 2019 stattfand. Es war wie immer eine sehr schöne Veranstaltung und ein großes Treffen mit der Retro-Community, dieses Mal haben wir Youtuber auch wieder zusammen einige Videos gedreht. Auf dem Bild zu sehen sind „Lucasarts-Sammler" (rechts), „Der Gamecuber" (Mitte) und ich (links), „Retro Sandy". Wir haben auf der Convention wirklich eine sehr schöne Zeit verbracht und konnten die Gelegenheit einfach mal nutzen, um Gespräche mit Gleichgesinnten zu führen, natürlich aber auch, um fleißig einige Retro-Games einzukaufen. So eine Veranstaltung können wir einfach nur jedem ans Herz legen, der Retro-Games genauso liebt wie wir. Liebe Grüße von uns dreien und bringt bitte verstärkt noch mehr Retro-Artikel!

Sandy Frobieter

N-ZONE: Liebe Sandy, zunächst einmal sehr lieben Dank für deinen Beitrag und das Bild. Das N-ZONE-Herz schlägt ja bekanntermaßen beim Retro-Thema hoch, vor allem Johannes ist bekennender Retro-Begeisterter mit Leib und Seele. Es freut uns zu hören, dass es Messen wie die Retro-Con gibt, die diesen nostalgischen Bereich des Gamings auch in Messeform repräsentieren und die Interessierten zusammenbringen. Wirklich eine tolle Sache, die ja oftmals auf den verantwortlichen Schultern privater Spieler lastet! Berichte uns gerne auch in Zukunft von deinen (Retro-) Erlebnissen und allem anderen, was du zu diesem spannenden Thema zu sagen hast.

ALTE HEFTE

Liebes N-ZONE-Team,
mein Name ist Clemens, ich bin ein großer Fan der N-ZONE. Ich lese seit Jahren mit gro-

Heiko „Konso1ero" aus Burgwedel ist nicht nur N-ZONE-Leser, sondern obendrein auch riesiger Fan des Game Boy. Hier präsentiert er seine „Game-Boy-Hölle", die unzählige Spiele, Handhelds, Zubehör und originale Vitrinen umfasst. Wow!

Björn Pecka ist Nintendo-Fan und kreativ talentiert, daher durfte sich sein Sohn Ben an Weihnachten über diesen selbstgemachten Schnuffel freuen. Yoshi freut sich auch!

ßer Begeisterung eure Hefte und sammle sie auch mit Leidenschaft. Ich versuche immer, jede neue Ausgabe rechtzeitig zu kaufen, dennoch ist mir vor ein paar Tagen etwas Komisches aufgefallen: Mir fehlen sehr viele Ausgaben der letzten zwei bis drei Jahre. Und das, obwohl ich immer jede einzelne Ausgabe gekauft habe! Ich zähle euch hier mal alle fehlenden Hefte auf: Alle Ausgaben von 2016 und 2017 sowie die Ausgaben 01/18 bis 09/18 im Jahr 2018. Wenn ihr beziehungsweise die anderen Leser mir helfen könntet, wäre ich euch allen sehr dankbar. Ihr erreicht mich per E-Mail an clemens.defenoyl@outlook.com, da können wir den Kontakt herstellen. Ich werde es auch im Forum einmal probieren, dann bin ich auch dort erreichbar. Ihr seid ein tolles Team bei der N-ZONE und ihr würdet mir mit eurer Hilfe einen großen Gefallen tun, daher nochmals vielen Dank im Voraus. Schöne Grüße aus Wien,

Clemens

N-ZONE: Hallo Clemens! Vielen Dank für dein nettes Lob – das ist Balsam auf unseren Redakteursseelen! :-D Ältere N-ZONE-Ausgaben der letzten Jahre kannst du einzeln problemlos und jederzeit im Computec-Shop nachbestellen und zwar unter shop.computec.de/konsole/n-zone/einzelhefte/. Dort findest du immer die Hefte der ungefähr letzten zwei Jahre, je nachdem, welche Ausgaben noch nicht komplett vergriffen sind. Als Ergänzung können dir ja vielleicht andere N-ZONE-Leser helfen, wie du schon selbst vorschlägst. Daher möchten wir hilfsbereiten Lesern an dieser Stelle nahelegen, sich per E-Mail an Clemens zu wenden, die Mail-Adresse nennt er in seinem Beitrag. Wir wünschen viel Erfolg bei deiner Suche nach den verlorenen N-ZONE-Ausgaben! :-)

Auch die (wohl) jüngsten unter unseren Lesern sind schon kreativ: Alex Lé (9 Jahre) hat Rihorn eine alterrnative Entwicklungsstufe namens „Stahlhorn“ verpasst.

FRAGEN

Hi Johannes und hallo an das ganze N-ZONE-Team!
Frage 1: Soweit ich weiß, kann die Switch doch Bluetooth-Übertragungen durchführen? Wann glaubt ihr, wird es möglich sein, die Bildschirm-Fotos/Videos der Switch auf ein Smartphone zu schicken und nicht nur zu Facebook und Twitter? Frage 2: Wenn ich mir bei den Switch-Neuigkeiten Videos anschauen möchte, geht das fast nicht, weil es alle paar Sekunden nachgeladen werden muss. Das Video stockt ständig. Woran liegt das? In der Youtube-App der Switch laufen die Videos problemlos! PS: Ich freue mich jedes Mal riesig, wenn eure tolle Zeitschrift bei mir im Briefkasten steckt. Echtes Papier in der Hand zu halten ist eine schöne Abwechslung zu dem ständigen Gewische auf einer Glasplatte der modernen Medien. ;-) Bleibt, wie ihr seid. Tschüss und liebe Grüße an das ganze N-ZONE-Team wünscht euch euer treuer Leser,

Frank

N-ZONE: Hey Frank, vielen Dank für dein schönes Lob, das freut uns natürlich ungemein, dass wir dir mit unserem Heft Monat für Monat so viel Freude bereiten können. Da lohnt sich doch die ganze Arbeit! Da du

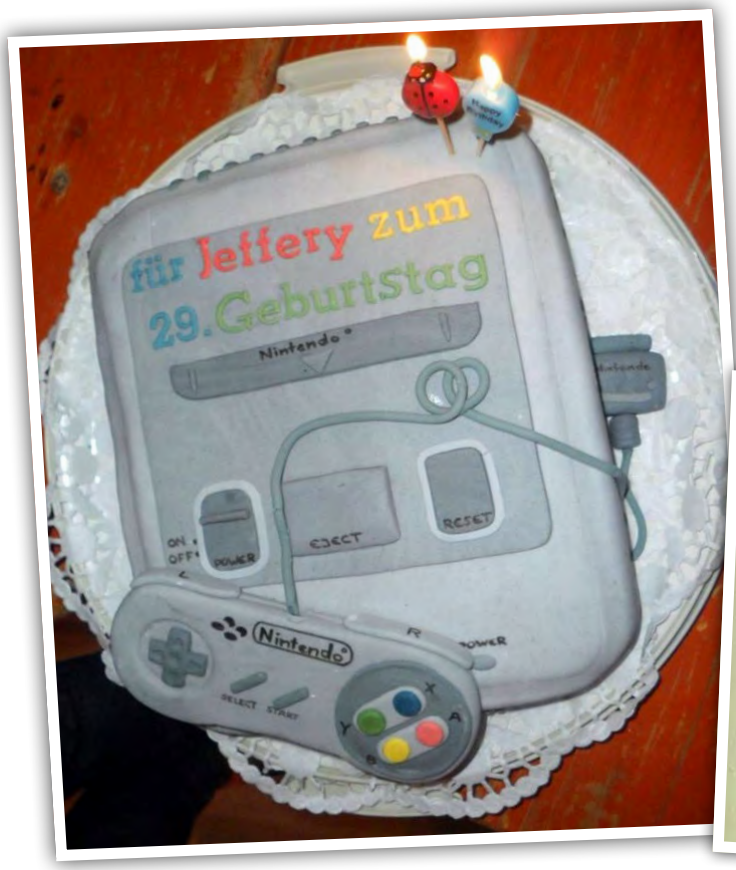
ohne große Umschweife gleich zu deinen Fragen kommst, wollen wir es dir gleichtun. Frage 1: Die Switch setzt bei der Verbindung der Konsole mit den verschiedenen Controllern auf Bluetooth und hat dementsprechend die dafür notwendige Technik verbaut, soweit also korrekt. Dass Nintendo in Zukunft über diesen Weg das Senden von Screenshots und aufgenommenen Videos an das Smartphone ermöglich, halten wir aber für ziemlich unwahrscheinlich. Die Japaner bekommen es zwei Jahre nach Release ja noch nicht einmal hin, Bluetooth-Kopfhörer zu unterstützen, mach dir da also besser keine allzu großen Hoffnungen. Unser Tipp: Du gelangst an all deine Screenshots auf einmal, wenn du eine Micro-SD-Karte in der Switch nutzt, die Bilder und Videos darauf abspeicherst und diese Karte dann per Lesegerät am PC, Laptop oder auch am Smartphone oder Tablet anschließt. So kannst du dir den Umweg über die sozialen Netzwerke sparen, wenn du einfach nur deine Bilder und Videos von der Konsole runter bekommen möchtest. Frage 2: Solche Software-seitigen Probleme können leider viele verschiedene Ursachen haben. Im Grunde kannst du es erst einmal immer damit probieren, die Konsole komplett auszuschalten und neu hochzufahren. Bleibt das ohne Erfolg, solltest du schauen, ob ein Softwareupdate verfügbar ist. Natürlich kann das Problem aber auch woanders liegen, nämlich bei deinem Router oder deinem Internetanbieter, genauso auch bei den Nintendo-Servern … Du siehst, die Möglichkeiten sind zahlreich und kaum überschaubar. Wir hoffen jetzt einfach mal, dass sich das Problem mittlerweile erledigt hat. Bei uns ist dieses Ärgernis bisher noch nicht aufgetreten.

SMASH-WÜNSCHE

So Leute, es reicht!
Ihr habt mich nun doch dazu gebracht, euch meine Top-5-DLC-Wünsche für *Super Smash Bros. Ultimate* zu schreiben, für Verletzte übernehme ich also keine Haftung! Joker ist bereits bekannt, wird jetzt aber an dieser Stelle einfach mal ignoriert. :-D 1) Für mich gesetzt ist der Monster Hunter. Hat ja schon eine Palette an Skins und als Down-B-Angriff Fallgrube, Side-B-Angriff Fassbombe, Normal-Angriff Heiltrank. 2) Toadette war schon immer einer meiner liebsten Nintendo-Figuren … aber die gibt es, glaube ich, schon als Geist, oder? 3) Auch wenn viele jetzt aufstoßen werden, aber aus der *Fire Emblem*-Reihe muss einfach mal ein Axt- oder Lanzentyp ran, gerne auch zu Pferde! 4) *Xenoblade Chronicles 2* lief doch sehr gut am Markt. Rex hätte ein gutes Moveset und seine Klamotte gibt es auch für die Mii-Kämpfer. Würde aber auch fast jeden anderen aus der Reihe akzeptieren. 5) Ein neues Taschenmonster Ende des Jahres parallel zu den *Pokémon*-Hauptspielen. Da man die noch nicht kennt, kann ich es also (noch) nicht genau benennen. :-P

Marcus

N-ZONE: Hi Marcus! Na, da sind wir aber froh, dass wir dich dazu gebracht haben, deine Wünsche mitzuteilen. Dann können wir später, wenn einmal alle DLCs erschienen sind, vergleichen, bei wem die meisten Wünsche in Erfüllung gingen. ;-) Außerdem ist es immer spannend zu sehen, welche Vorlieben unterschiedliche Spieler so haben. Toadette dürfte aber eher unwahrscheinlich sein, nicht nur wegen des Geistes. Nintendo hat einmal gesagt, sie möchten Toad (und damit auch Toadette) nicht als Smash-Kämpfer umsetzen. Dafür könnten deine anderen Vorschläge aber ja durchaus Realität werden. Wir werden sehen und sind schon jetzt sehr gespannt auf das, was kommt!



Unser treuer Leser Jeffery Saffer durfte zu seinem 29. Geburtstag dieses Jahr einen ganz besonderen Geburtstagskuchen vernaschen. Wir sind neidisch! :-D

Beni Birkeneder, bereits öfters auf diesen Seiten der N-ZONE vertreten, präsentiert uns diesmal seine Sammlung der „Nintendo Classic Mini"-Schlüsselanhänger. Cool!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

NINTENDO 3DS – ENDE DER FAHNESTANGE?

Oft wurde das Ende des Nintendo 3DS schon herbeigeredet, doch der alte Knabe hielt sich weiter wacker – bis jetzt. Steht nun wirklich der Abschied vom Dualbildschirm-Handheld an?

LUKAS: Nun, Katha, schon seit etwa zwei Jahren wird in semi-regelmäßigen Abständen wiederholt (auch von uns), dass jetzt aber WIRKLICH das Ende der 3DS-Ära eingeleitet sei; nur, damit Nintendo anschließend wieder drei, vier neue Spiele für den betagten Handheld ankündigt. Gut, primär handelte es sich dabei in der letzten Zeit um Remakes respektive Remaster alter Titel, aber trotzdem. Ich wage mich vor und sage, dass jetzt aber WIRKLICH das Ende der 3DS-Ära eingeläutet wurde. Woran ich das festmache? An *Pokémon Schwert & Schild* und *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. *Pokémon*-Hauptspiele waren bisher immer ein reines Handheld-Ding und jetzt wandern die neuen Titel auf die Switch. *Link's Awakening* ist ein Remake, geradezu prädestiniert für einen 3DS-Auftritt in der Engine von *A Link Between World*. Aber nix war's! In der letzten Nintendo Direct spielte der 3DS gar keine Rolle mehr, nicht einmal ein Launchtrailer zu *Kirby und das extra magische Garn* wurde gezeigt. Was denkst du dazu?

KATHARINA: Für immer wird Nintendo den 3DS nicht unterstützen und ob er nun morgen, heute oder gestern eingemottet wird, ist im Endeffekt auch egal, das Ende hat sich ja schon seit einer Weile angedeutet. Ob Nintendo einen neuen Handheld hinterherschiebt? Ich glaube nicht, die Switch ist schließlich genauso tragbar und die Leute lieben die Konsole; wieso also sich selbst Konkurrenz machen. Sony hat die Sache mit der Handheld-Playstation anscheinend aufgegeben, und gab sich Nintendo, Smartphones und Tablets geschlagen. Wirst du den 3DS denn vermissen, Lukas?

LUKAS: Um ehrlich zu sein: Nein. Ich fühle mich fast schlecht, das zuzugeben, weil ich in den vergangenen Jahren wirklich viel Spaß mit dem Gerät hatte und einige brillante Titel dafür erschienen sind. Aber alles hat seine Zeit und ich finde, der 3DS hat seinen Zenit schon eine ganze Weile überschritten. Bei Titeln wie *Metroid: Samus Returns* oder den ganzen *Mario & Luigi*-Remakes dachte ich mir stets: Ist ja gut und schön, aber ich will die Dinger lieber auf meiner schönen, (inzwischen auch nicht mehr ganz so) neuen HD-Konsole erleben! Nachdem der Erfolg der Switch inzwischen unumstößlich ist, hat wohl jetzt auch Nintendo ein Einsehen und verabschiedet sich vom 3DS als Notfallplan, wären alle Switch-Stricke gerissen. Was ich mich frage: Denkst du, dass wir nun mehr Spiele von Nintendo selbst für die Switch bekommen werden, die sich wie Handheld-Titel „anfühlen?" Also Spiele wie 2D-*Zeldas*, geeignet für kurze Sessions und dergleichen?

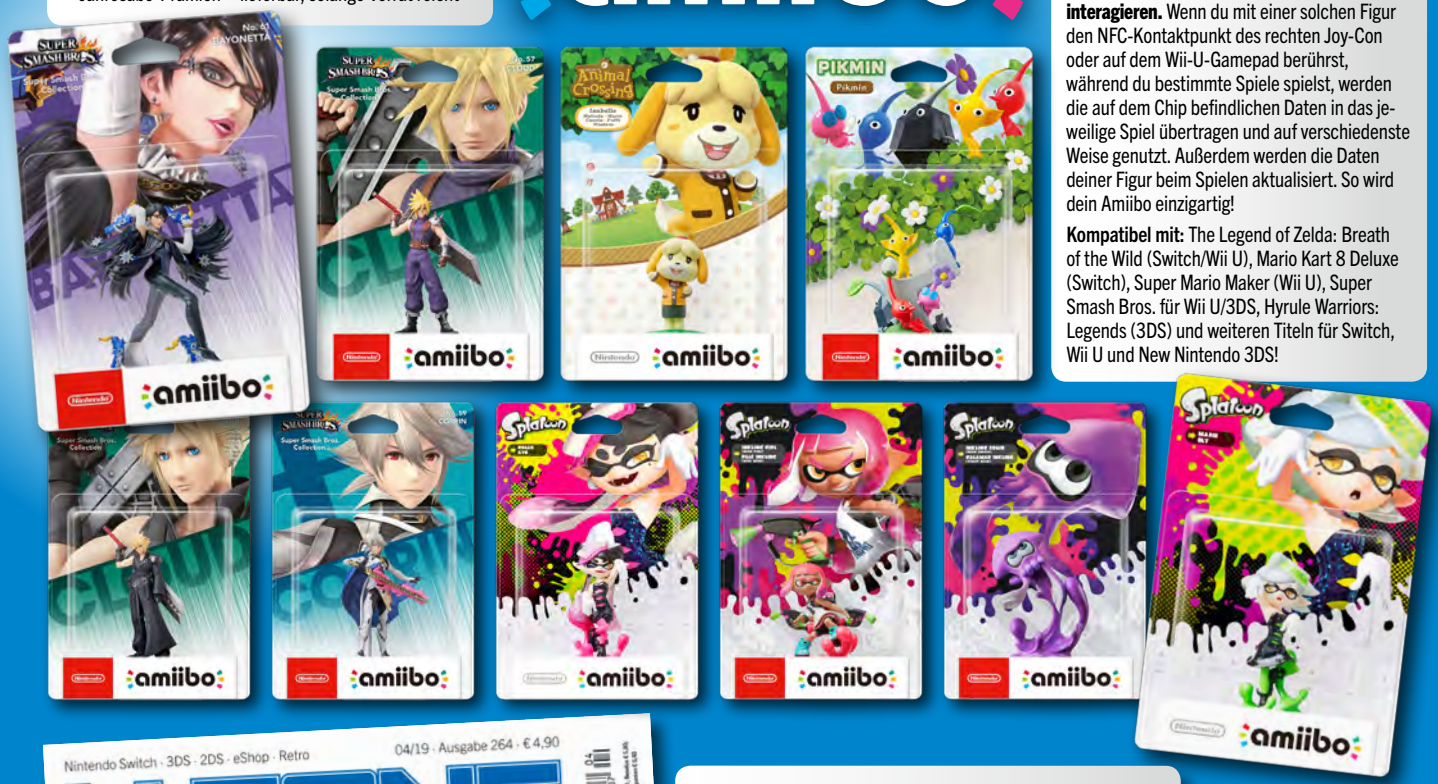
KATHARINA: Kann ich mir durchaus vorstellen, aber wahrscheinlich eher als Download. Ich verbinde ja mit den Klassikern wie *Link's Awakening*, den *Pokémon*-Spielen und Adventures wie *Ghost Trick* und dergleichen schöne Erinnerungen und fände es schade, wenn solche Titel in Zukunft von Nintendo nicht mehr in dieser Form produziert würden. Gleichzeitig mag ich auch die modernen Formen bekannter Marken, wie *Mario Odyssey* oder *Breath of the Wild*. Eine schöne Mischung wäre ideal, schließlich gibt es auch Leute, die ihre Switch wenig oder gar nicht unterwegs benutzen und ihre Nintendo-Spiele am liebsten zuhause auf dem Fernseher genießen. Die erwarten dann natürlich eine zeitgemäßere Präsentation als Vogelperspektive und Textkästen. Nicht zu vergessen die Smartphone-Spiele, mit denen Nintendo nach wie vor große Erfolge feiert. Vielleicht richtet der japanische Konzern nun noch mehr Aufmerksamkeit auf diese Plattform?

LUKAS: Ich denke nicht. Meiner Meinung nach wird sich an Nintendos Mobile-Strategie nicht viel ändern – dass also diese Titel dazu dienen, potenzielle Käufer für die Nintendo Switch „anzufixen". Siehe auch die Tatsache, dass Nintendo die Mobile-Partner anweist, die Finanzierungsmodelle möglichst fair zu gestalten. Aber ja, ich denke wie du, dass es auf der Switch nun ein deutlich breiteres Portfolio an Spielen geben wird, nun, da keine Ressourcen mehr für eine zweite Plattform draufgehen. Gut so!

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 05/2019
ab 17.04.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

YOSHI'S CRAFTED WORLD (Test)

Der wahrscheinlich knuffigste Saurier der Welt bekommt sein erstes eigenes Switch-Abenteuer spendiert. Klare Sache, das sehen wir uns natürlich im Test an!

UNRAVEL 2 (Test)

Ihr mögt Jump & Runs und Koop-Spiele? Dann solltet ihr euch die nächste N-ZONE holen, denn *Unravel 2* vereint beides und wir prüfen, wie gut die Switch-Umsetzung ist.

FINAL FANTASY VII (Test)

Mit *Final Fantasy VII* kehrte die Rollenspielreihe einst Nintendo-Konsolen den Rücken, nun erscheint es viele Jahre später doch erstmals auf einer. Aber lohnt sich das heute noch?

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Jan Dangschat, Thomas Denzinger, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Katharina Pache, Sönke Siemens, Paula Sprödefeld, Cosima Staneker
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in play⁴ veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

ÜBER 200 MILLIONEN SPIELER WELTWEIT!

FORTNITE ZONE

NEU

INOFFIZIELL & UNABHÄNGIG

SIEBEN ARTWORK-POSTER

FORTNITE-ALTERNATIVEN

Planetside Arena, Ring of Elysium, Battlefield 5 Firestorm, CS Danger Zone & Co.

YOUTUBE & TWITCH

Die bekanntesten Fortnite-Streamer auf YouTube und Twitch

FORTNITE-GEAR IM TRESOR

Waffen und Gegenstände, ie Epic in den Tresor verchtet hat, weil sie zu rk waren.

NEU!

EXTRA:

2 XXL-POSTER

JETZT ÜBERALL IM HANDEL FÜR 3,99 EURO ERHÄLTLICH ODER EINFACH ONLINE BESTELLBAR UNTER: SHOP.COMPUTEC.DE/EDITION

COMPUTEC MEDIA GROUP EDITION

yo! mtv raps ist zurück
samstags 22 uhr
YO! MTV RAPS
mit palina rojinski & mc bogy
auf MTV im free TV